GURPS • AD&D • VAMPIRO • LOBISOMEM • TOON • MAGIC

RPG BRASIL

DRAGÃO

LIVE ACTION
RPG ao Vivo

Artes Marciais para
LOBISOMEM

MAGIC EM GURPS
Magos Duelistas

DRAGON BALL
Para Toon & Defensores

TERROR EM
WHITECHAPEL
Aventura-solo

E MAIS
KULT
DC HEROES
IRON & BLOOD

ANO 2 - NÚMERO 23 - PREÇO R$ 4,00

ISSN 1413-599X 23

AD&D 3 Aventuras Completas!

DRAGÃO BRASIL Nº 1

DB Nº 2

DB Nº 3

DB Nº 4

DB Nº 5

DB Nº 6

DB Nº 7

DB Nº 8

DB Nº 9

DB Nº 10

DB Nº 11

DB Nº 12

DB Nº 13

DB Nº 14

DB Nº 15

DB Nº 16

DB Nº 17

DB Nº 18

DB Nº 19

DB Nº 20

COLECIONE JÁ !

REVISTA DRAGÃO BRASIL

A PRIMEIRA... A MELHOR... E AGORA A ÚNICA !!!

Envie cheque nominal à TRAMA EDITORIAL LTDA. no valor total do pedido, para
CAIXA POSTAL 19113 CEP 04505-970 SÃO PAULO - SP
e você receberá em sua casa sem despesas de correio.

DB Nº 21

DB Nº 22

ASSINALE ABAIXO A(S) REVISTA(S) QUE DESEJA RECEBER

OS Nos 1 a 7 R$ 3,00 - OS Nos 8 a 22 R$ 4,00

DRAGÃO BRASIL 1☐ 2☐ 3☐ 4☐ 5☐ 6☐ 7☐ 8☐ 9☐ 10☐ 11☐ 12☐ 13☐ 14☐ 15☐ 16☐ 17☐ 18☐ 19☐ 20☐ 21☐ 22☐
(ref.DB)

NOME: _____

ENDEREÇO _____

TEL.: _____ CEP: _____

CIDADE: _____ ESTADO _____

VALIDO ATÉ 15/02/97

VALE XEROX

TROUBLE SHOOTERS

Dizem que em time que está ganhando não se mexe. Ninguém pode negar que ***DRAGÃO BRASIL*** *é um time vencedor, mas nem por isso vamos desistir de tentar melhorar a cada número.*

Atendendo a numerosos pedidos, de hoje em diante, a seção Dicas de Mestre ganhará uma ampliação — e uma expansão. ***Trouble Shooters*** *são os Agentes Atiradores na versão original de* ***Paranóia****, o aclamado RPG de humor negro; "valorosos voluntários" designados pelo "magnânimo" Computador para resolver os problemas que surgem no Complexo Alfa. A partir desta edição,* ***Trouble Shooters*** *também será uma nova divisão da* ***DRAGÃO BRASIL****, trazendo soluções para o problemas que rolam. Em sua estréia, nosso primeiro* ***Trouble Shooter*** *fala sobre um obstáculo sempre presente em aventuras de* ***Shadowrun*** *ou* ***Cyberpunk 2020****: como evitar que tecnautas e netrunners fiquem passeando por circuitos enquanto os outros jogadores ficam de fora?*

Lembra-se daquela vez em que o Tarrasque foi morto com uma magia Sono e um golpe de adaga? Ou quando um ladrão de 3º nível matou Lord Soth, um morto-vivo, cortando sua jugular? Ou quem sabe aquele live-action de ***Vampiro****, quando Caim telefonou e mandou parar tudo? Nem adianta negar, com certeza você tem pelo menos um episódio insólito ou engraçado para contar.* ***Lendas Lendárias*** *é um espaço para que você, RPGista, nos divirta com casos curiosos que rolaram durante suas aventuras.*

Esperamos que estas novidades sejam bem recebidas — são apenas algumas entre muitas que planejamos para nosso terceiro ano de existência. E jamais chegaríamos a este ponto sem a ajuda de vocês, RPGistas do Brasil, que honram e orgulham esta revista com sua preferência. Somos gratos.

Os Editores

ÍNDICE

BARALHOS
Regras Novas de Magic 6

ESPECIAL
Live Action 8

AVENTURA SOLO
Terror em Whitechapel 16

AD&D
O Monstro Atrapalhado 18

STORYTELLER
Artes Marciais 22

GURPS
Magic em Yrth 42

OUTROS SISTEMAS
Dragonball para Toon 22
Kult 56
DC Heroes 58

SEÇÕES
Notícias do Bardo 4
Dicas de Mestre 12
Trouble Shooters 14
Pergaminhos 48
Barraquinha do Orc 52
RPG Eletrônico 60

Capa: ANDRÉ VAZZIOS

TRAMA
DIRETORES
Ruy Pereira
Ethel Santaella

DRAGÃO BRASIL

Editores Executivos
Marcelo Cassaro "Paladino"
Rogério "Katabrok" Saladino

Direção de Arte
Roberto Avelino

Revisão
Hebe Ester Lucas

Diagramação
Suzete S. L. Freitas
Márcia M. S. Braga
Armando S. Pereira

Secretário Gráfico
Álvaro Corrêa

Assistentes de Produção
Evandro Nascimento
Iris Viana

Secretária Editorial
Damaris Marcelino

Colaboradores Desta Edição
Davis Roos, Adriano V.Petrich, Carlos Orsi Martinho, Sky fox, Guideon, J.M.Trevisan, Darius Roos(Textos), Evandro Gregório, André Vazzios, Wagner Fukuhara (Ilustrações)

DEPARTAMENTO COMERCIAL
DIRETOR
Ruy Pereira

Contato
Damaris Marcelino

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
TEL. 887-5406
Coordenador
José Luiz Cazarim

Assistente
Luzia Begalli

Dragão Brasil (ISSN 1413-599X)
é uma publicação mensal da

Trama Editorial Ltda.
Administração, redação, assinaturas e publicidade:
R. Prof. Filadelfo Azevedo, 383
04508-010 São Paulo - SP
Tels.: (011)885-8879 / 887-3060
Fax: (011) 889-9594
Distribuição exclusiva para todo o Brasil:

DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações
Impressão e acabamento: W. Roth

NOTÍCIAS DO BARDO

Ouçam, cidadãos dos reinos, as penúltmas notícias do RPG e card games!

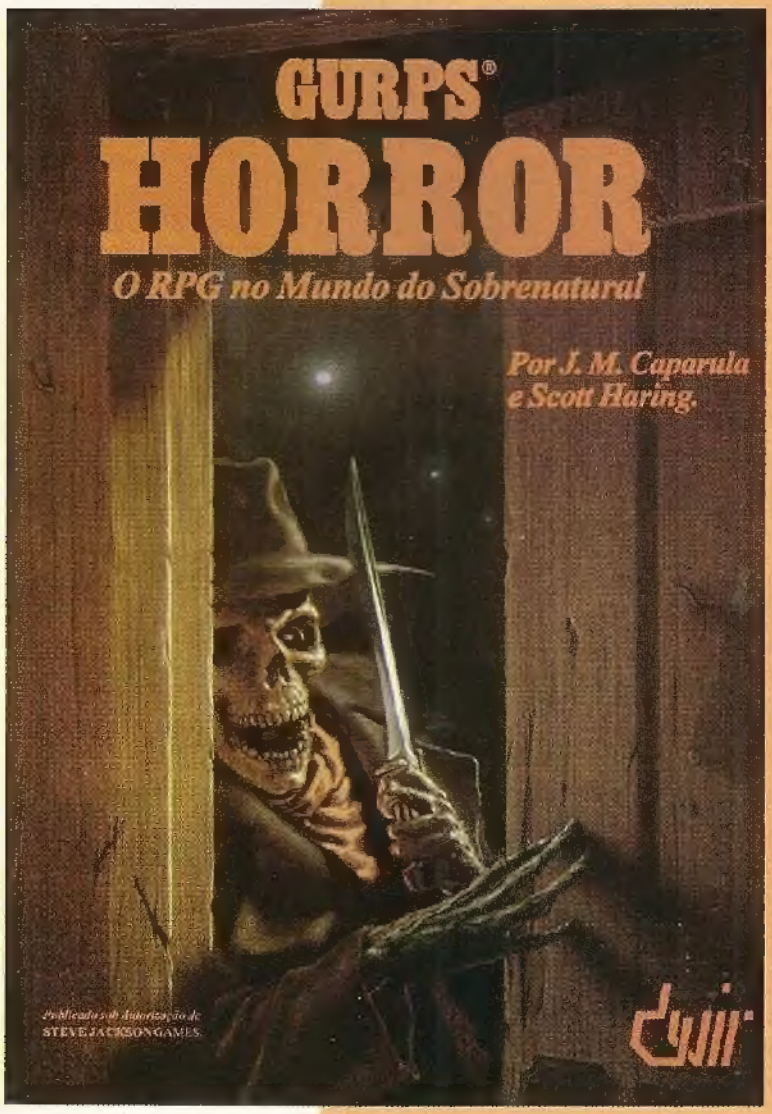
GURPS HORROR

Demorou, mas chegou. Com festa de lançamento realizada na última sexta-feira 13 de dezembro, na Gibiteca Henfil, ***GURPS Horror*** ganha sua versão traduzida. São mais de 120 páginas de horrores sobrenaturais, assassinos com serras elétricas, antigos deuses-monstros e demais ingredientes para uma campanha de terror.

Três cenários clássicos de horror são plenamente descritos: **Inglaterra Vitoriana**, com o Conde Drácula, Sherlock Holmes e Jack, o Estripador; **Os Turbulentos Anos 20** na América, com seus vilarejos atrasados, gângsters e monstros à espreita; e **Os Dias de Hoje**, quando o horror pode estar em qualquer lugar...

Apesar das toneladas de referências muito úteis, talvez o maior atrativo do livro sejam as dicas para o Mestre conduzir uma campanha de horror, com truques e macetes para apavorar os jogadores e conservar o clima assustador.

O visual de ***GURPS Horror*** é superior ao original norte-americano; as melhores ilustrações originais foram mantidas, com trabalhos adicionais do brasileiro Lourenço Mutarelli.



MIRAGEM...

A série ***Miragem*** de *Magic: The Gathering* já está disponível em português. Assim como *Era Glacial*, este suplemento também funciona como um jogo independente: suas cartas podem ser usadas sozinhas ou combinadas com aquelas de outras séries.

Em ***Miragem***, o mundo de *Magic* está sendo sacudido por efeitos dimensionais — criaturas se transformam, desaparecem ou surgem do nada. Nesta série aparecem criaturas com duas novas habilidades que devem revolucionar as estratégias: **Alternância** faz com que a criatura apareça e desapareça, ficando dentro e fora do jogo a cada turno; **Flanquear** impõe um redutor de -1/-1 em outras criaturas que tentarem bloquear, e que não possuam esta mesma habilidade.

...E VISÕES

Assim como *Era Glacial* teve sua sub-série exclusiva *Aliaças*, ***Miragem*** terá a espansão ***Visões***. As cartas importadas desta nova série já podem ser encontradas em casas especializadas, e sua versão traduzida está com chegada marcada ainda para o comecinho de 97.

MECHS & ALIENS

O mundo dos card games nunca parece superlotado o bastante; alguém sempre resolve inventar mais.

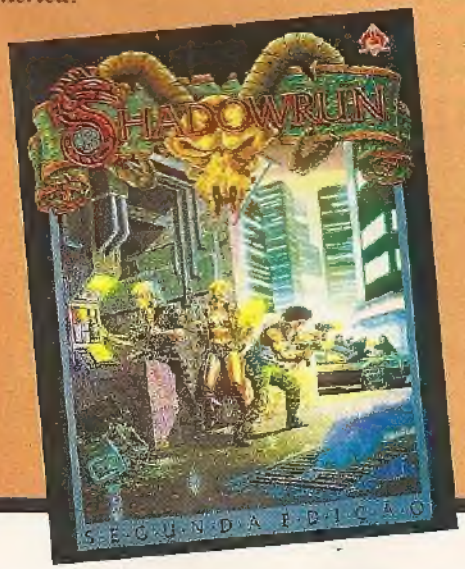
Battletech e seus robôs gigantes vieram para acabar com esse negócio de anjinhos, maguinhos e esqueletinhos. A história é a mesma: Mechs de dez metros pisoteando uns aos outros no Século XXXI, quando a tecnologia é um tesouro raro e a guerra é apenas mais um meio de vida.

The X-Files coloca nas cartas nossos agentes favoritos do FBI, Mulder e Scully, às voltas com seus mistérios insolúveis e abduções alienígenas. Fotos de vários episódios da série ilustram as cartas, com personagens e situações que os fãs vão reconhecer de longe.

SHADOWRUN NÃO MORREU!

Agora é oficial. O RPG cyberpunk ***Shadowrun*** deixa as mãos da Ediouro e passa a pertencer à Devir. Uma nova edição do jogo, que andava meio desaparecido, já pode ser encontrada nas livrarias do ramo.

Determinada a dar continuidade ao título, a editora planeja traduzir novos suplementos de *Shadowrun*: o livro de magias ***Grimoire*** e o livro de monstros ***Paranormal Animals of North-America***.



KINDRED: THE EMBRACED

Este é o título da série de TV baseada em ***Vampiro: A Máscara***, que vai ao ar às sextas-feiras, 17:00, com reprise à meia-noite, no canal a cabo TeleUno. ***Kindred*** conta a história do Príncipe Ventrue de São Francisco e seus asseclas: uma Toreador, um Nosferatu e um Gangrel. Os outros clãs fazem apenas aparições ocasionais... e põe ocasional nisso! Os Tremere, ou "o clã dos bruxos", mal aparecem — e, quando o fazem, passam o episódio inteiro sem fazer nenhuma magia. Malkavianos, Setitas, Ravnos e Assamitas, nem sinal (em respeito à Primeira Tradição, talvez?).

Nem adianta esperar uma obra tão primorosa quanto o jogo: mesmo contando com o próprio Mark Rein•Hagen como produtor executivo, os roteiros fogem bastante do conceito de *Vampiro* — basta mencionar que todos os vampiros andam tranqüilamente à luz do dia, porque o baixo orçamento da série limitou as cenas noturnas!

Isso tudo, somado a roteiros fracos, provocou o cancelamento de ***Kindred*** nos EUA antes mesmo de completar seu primeiro ano. Os fãs podem achar mais interessante ver o bom e velho **Maldição Eterna**, no canal da Sony, sextas, às 21:00.

Saudações, duelistas! Ano novo, vida nova... e regras novas! Em 1º de janeiro entraram em vigor novas regras para Magic: The Gathering, que vão alterar dramaticamente as estratégias e torneios. São os preparativos para a esperada Quinta Edição...

AS REGRAS MUDARAM!

MANA

• ***Fontes de Mana (Mana Source):*** Tudo que anteriormente fornecia mana com velocidade de interrupção passa a ser considerado "fonte de mana", não podendo interrompido ou anulado.
Ex: Ritual Sombrio passa a ser fonte de mana, não podendo ser anulada com Contramágicas e outros efeitos.

• ***Queimadura de Mana (Mana Burn):*** Volta a ser considerada perda de vida, e não dano. Assim, também NÃO pode ser anulada ou redirecionada.

• ***Mana Genérica (Generic Mana):*** Mana incolor passa a ser considerado mana genérico. Os símbolos para mana genéricos são os números em círculos cinza.
Ex: O Dragão de Shiva é invocado com 2 manas vermelhos e 4 manas genéricos.

HABILIDADES

• ***Habilidades Infláveis:*** Não podem ser mais infladas em partes. Ao usar uma delas, você deve pagar o custo de uma só vez, gerando seu efeito uma única vez a cada ativação.
Ex: Ao usar um mana preto para adicionar +1/+1 a uma Sombra Materializada, você não pode usar mais mana para inflar ainda mais a criatura durante esta mesma fase.

• ***Proteção:*** A definição de proteção foi ampliada. Agora uma carta pode ter proteção contra qualquer coisa, não apenas contra cores.

• ***Dependência de Terreno (Landhome):*** Grupo de habilidades que: 1) impedem o ataque de uma criatura a um adversário que não controla um terreno do tipo apropriado; 2) enterram uma criatura caso o controlador não tenha nenhum terreno do tipo apropriado.
Ex: Dependência de ilha: se o controlador não possuir pelo menos uma ilha, a criatura é enterrada; se o jogador defensor não possuir ilhas, a criatura não pode atacá-lo.

• ***Conceder Uma Habilidade Duas Vezes:*** Dar a uma permanente uma habilidade que ela já possui passa a ser cumulativo.
Ex: Se uma criatura tem Fúria: 2 e você lança sobre ela um encantamento que dá Fúria: 1, a criatura passa a ter Fúria: 3 (e não 1, a última habilidade concedida, como era válido anteriormente).

• ***Custos Especiais:*** Passam a fazer parte do custo de ativação. Agora, tudo o que vem após o custo de ativação de uma habilidade é um efeito, e não algumas vezes um custo. Anteriormente, qualquer habilidade com custo especial era descrita no formato "faça X para fazer Y", onde "fazer X" era o custo especial da habilidade. O formato usado a partir de agora é "custo: efeito".
Ex: Pague três pontos de vida: sacrifique uma criatura para enterrar uma criatura-alvo.

INTERRUPÇÕES

• ***Interrupções que Visam Mágicas ou Efeitos:*** Estão agora limitadas apenas à mágica ou ao efeito alvo que elas interrompem. São jogadas em bateladas, da mesma forma que as mágicas instantâneas e outros efeitos. Logo, qualquer mágica ou habilidade (exceto as fontes de mana) podem ser interrompidas.

• ***Interrupções que NÃO Visam Mágicas nem Efeitos:*** Agora com as mesmas regras das mágicas instantâneas. Em outras palavras, devem fazer parte de uma batelada normal de efeitos e não podem interromper uma outra mágica ou habilidade.

DANO E PREVENÇÃO DE DANO

• ***Pacotes de Dano:*** O dano passa a ser organizado em "pacotes". O dano causado à mesma criatura ou jogador por um determinado efeito ou outras fontes é organizado em um pacote único.

• ***Ativação da Prevenção de Dano:*** Somente o dano leva a uma fase de prevenção de dano. Destruir, enterrar algo ou reduzir a resistência de uma criatura até 0 não leva a uma fase de prevenção de dano.

• ***Quando Prevenir o Dano:*** O dano e a redução de resistência não são mais adiados. Após cada etapa de resolução ou avaliação de dano, segue-se uma fase de prevenção de dano, embora os efeitos disparados

©1993 Wizards of the Coast, Inc. All rights reserved.

sejam resolvidos primeiro. Agora existe uma fase de prevenção de dano após cada efeito disparado, se for o caso, e não após cada série de efeitos.

• ***Alvo da Prevenção de Dano:*** Os efeitos de prevenção de dano não podem mais ser usados se não existirem pacotes de dano ativos para serem alvos, mesmo que o efeito previna 0 pontos de dano.

• ***Efeitos de Prevenção de Dano:*** A lista de "efeitos de prevenção de dano" foi simplificada. Os efeitos que são permitidos na fase de prevenção de dano são: 1) aqueles que previnem o dano, 2) aqueles que redirecionam o dano e 3) aqueles que se aplicam somente quando alguém ou algo recebeu dano (como a carta Olho por Olho).

REGENERAR E ENTERRAR

• ***Como Usar a Regeneração:*** Agora trata-se de um efeito especializado; pode ser usado toda vez que uma criatura seria morta devido a um dano letal ou destruída.

• ***Regeneração e Dano:*** O conceito de "ignorar o dano" foi removido da regra de regeneração. Agora, ao regenerar uma criatura, simplesmente remove-se todo o dano recebido por ela até aquele momento.

• ***Regeneração e Combate:*** Agora, regenerar uma criatura a remove do combate. A criatura não recebe e nem causa dano em combate naquele turno.

• ***Enterrar:*** Agora, enterrar impossibilita qualquer tipo de salvação. Enterrar algo significa que não há forma de evitar que seja colocado no cemitério.

DIVERSOS

• ***"Começa ou Compra":*** O jogador que começar o duelo perde a sua primeira fase de compra.

• ***Fases:*** A fase "final" foi eliminada, e a de "curar criaturas" foi substituída por "limpeza". Os efeitos que ocorrem no início ou no final de uma fase passam a ser tratados como os demais efeitos especializados. Desta forma, os efeitos especializados do jogador ativo ocorrem antes dos do seu oponente.

• ***Final do Turno:*** Fica invertida a ordem dos efeitos de "até o fim do turno" com os efeitos de "no final do turno". Efeitos que ocorrem no final do turno passam a ocorrer depois que os efeitos que duram até o final do turno tenham terminado.

• ***A Caminho do Cemitério:*** Está eliminado o conceito de estar "a caminho do cemitério". As criaturas que receberam dano letal podem ser sacrificadas normalmente, assim como quaisquer permanentes que estejam sendo colocadas no cemitério.

• ***Ativação de Efeitos Disparados:*** Qualquer efeito que seja disparado por uma dada situação pode ser usado normalmente, mesmo que a fonte deste efeito não esteja mais em jogo no momento em que seu custo deve pago. Se um artefato é ativado quando qualquer artefato é colocado do jogo no cemitério, essa habilidade pode ser usada quando ele próprio estiver sendo colocado no cemitério, mesmo que ele não esteja mais em jogo quando o custo de ativação for pago.

• ***Dano de Combate:*** Refere-se ao dano ocorrido durante as etapas de resolução de dano no combate. *Ex: A Neblina elimina somente o dano de combate.*

• ***Legendário:*** A definição de "legendário" foi ampliada. Artefatos e encantamentos agora também podem ser legendários, da mesma forma que os terrenos. As criaturas "legendárias" continuam a ser chamadas de "lendas".

• ***Encantamentos Locais e Globais:*** Encantamentos locais são aqueles que visam uma carta específica, como Encantar Criatura, Encantar Artefato. Os encantamentos globais são aqueles que não têm especificação e são apenas "encantamentos".

• ***Informações Sobre o Grimório:*** A informação sobre o número de cartas existente nos grimórios passa a ser aberta a todos. A qualquer momento do jogo, qualquer jogador pode contar o número de cartas em qualquer dos grimórios.

Com a implantação de todas estas regras, caem alguns poderosíssimos combos, como: Renovação Duradoura + Ornitóptero + Ashnod's Altar, pois a criatura só volta para a mão do jogador no final do turno, não podendo baixá-lo novamente; e a velha estratégia de usar sucessivos Crescimento Desenfreado em uma criatura, pois o adversário pode usar um Raio e eliminar a criatura antes que ela seja afetada pelo Crescimento Desenfreado. Continue acompanhando em DRAGÃO BRASIL as últimas da *Wizards of the Coast*. Boa sorte duelistas, e até a próxima!

DAWIS ROOS

COMBO!

MANA INFINITO

Rodrigo "Mahamoti" Carneiro, Santo André - SP

Esse poderoso combo fornece mana infinito para você detonar seu adversário. Você precisará das seguintes cartas:

1 Druida da Pradaria *(4ª Edição, criatura, incomum, custo: 1 mana verde)*: desvira um terreno-alvo com a velocidade de uma mágica de interrupção.
3 Crescimento Virente *(4ª Edição, encantamento, comum, custo: 1 mana verde)*: adiciona um mana verde a sua reserva de mana cada vez que o terreno-alvo vor virado para fornecer mana.
1 Corrente de Estase *(Terras Natais, mágica instantânea, rara, custo: um mana azul)*: desvira uma criatura-alvo sendo que o controlador da criatura pode pagar um mana azul e dois incolores a mais para desvirar uma criatura-alvo.

Primeiro coloque uma Ilha em jogo, e depois os três Crescimento Virente nela. Com o Druida da Pradaria na mesa, vire a ilha para adicionar quatro manas à sua reserva (três verdes e um azul). Use o druida para desvirar o terreno e vire o terreno novamente para adicionar mais quatro manas. Com isso você já terá oito manas na reserva. Use a Corrente de Estase para desvirar o druida e vire o druida para desvirar o terreno novamente. Repita a operação e pague sempre três manas à Corrente de Estase fazendo o druida desvirar várias vezes.

Envie seu combo de Magic ou Spellfire para a Revista DRAGÃO BRASIL, Caixa Postal 19113, CEP 04505-970, São Paulo - SP
Continuem escrevendo! Os melhores combos serão publicados e premiados com assinaturas da DRAGÃO BRASIL.

ESPECIAL

Live-action de Vampiro realizado na danceteria Morcegóvia, em São Paulo: o Elder Malkaviano pensa que é o Coringa... e talvez tenha razão!

JOGO DE VERDADE

Quando as mesas são abandonadas, os dados esquecidos e os jogadores falam, agem e vestem-se como seus personagens, estamos embarcando no live-action: a mais exótica e teatral modalidade do RPG...

"RPG não é aquele jogo em que as pessoas se vestem como vampiros e se reúnem em bares ou festas fingindo que são mesmo vampiros?"

"É sim! Tem até alguns bares especializados no assunto..."

Pode parecer piada, mas uma pergunta muito parecida com essa foi ao ar em um noticiário de TV de Londres, na época do lançamento do filme *Entrevista com o Vampiro*. O pior é que a "brilhante" resposta veio justamente de jogadores de RPG!

Muitos não sabem, mas o RPG ***live-action*** já existia muito antes do surgimento de *Vampire: The Masquerade*. Jogadores mais antigos podem ter ouvido rumores sobre ***lives*** de AD&D e outros sistemas medievais fantásticos, nos EUA e em países europeus.

Mas o grande "BOOM" dos jogos interpretados ao vivo foi mesmo com o surgimento da linha *Storyteller*. O cenário Punk-Gótico apresentado nos jogos *Vampiro, Lobisomem* e outros é muito parecido com o mundo real — e, portanto, mais fácil de adaptar para uma representação ao vivo (não é muito fácil alugar masmorras e castelos hoje em dia...). Isso sem mencionar que o visual dos personagem em *Vampiro* é bem mais "normal" e atraente; uma pessoa de preto é apenas esquisita, mas o que dizer de alguém com cota de malha, escudo, espada, arco e flechas?

Sem briga!

Outro grande problema dos ***live-actions*** medievais é a violência, porque a maioria das aventuras em RPGs de fantasia envolvem situações de combate; fica meio difícil convencer o Tarrasque que ele não deve destruir o mundo e matar vocês apenas na conversa! E como a parte mais interessante da aventura (combates, monstros e feitiços) rola apenas na imaginação, fica muito mais fácil e menos trabalhoso jogar na mesa em veez de fazer um ***live***.

O ideal em uma representação é que as partes mais difíceis de visualizar ou interpretar não aconteçam durante o ***live***. Jogos que envolvam mistério, intriga, política, resolução de enigmas e atividades passivas são os melhores. É muito perigoso tentar simular um combate ao vivo, mesmo sem armas como espadas ou revólveres; acidentes podem acontecer, e levar um dos jogadores para o hospital não seria um final muito agradável para um ***live-action***.

Justamente por esses motivos, grandes empresas como a TSR (que fabrica o AD&D) não aprovam e nem incentivam a representação ao vivo em partidas de RPG.

Vampiro: jogo ideal

Sob diversos aspectos, *Vampiro: A Máscara* é um jogo perfeito para ***live-action***. Suas regras são simples, facilmente adaptáveis para eliminar a necessidade de dados. A história é cativante, interessante e fornece infindáveis elementos que ajudam no momento de caracterizar o personagem (são vampiros se fazendo passar por pessoas normais). Basta mergulhar no livro escrito por Mark Rein•Hagen para perceber os elementos teatrais na estrutura do jogo. Quando esteve no Brasil, o próprio Rein•Hagen respondeu em entrevista que criou *Vampiro* porque não conseguiu trabalhar como roteirista de filmes em Hollywood.

A White Wolf, editora de *Vampiro*, publicou um suplemento específico para o uso do jogo em ***live-actions***: seu nome é *Masquerade*, e contém ótimo material para esse tipo de jogo (correm rumores de que a Devir pretende traduzir esse suplemento).

Projeto Brazil by Night: lives de Vampiro interligados por todo o país

Regras de Ouro

- Não use armas (reais ou de brinquedo), nem qualquer objeto que possa ser confundido com elas.
- Não toque em ninguém. Para executar uma ação física, apenas diga em voz alta o que você está fazendo.
- Prefira lugares fechados, para não assustar transeuntes e atrair policiais, bombeiros, pastores evangélicos...
- Se o ***live*** acontecer em um restaurante, casa noturna ou hotel, explique como tudo funciona para a administração e a segurança do local. Trabalhe com estas pessoas; não esconda-se delas.
- Prepare sua paciência. Os problemas que podem surgir são fáceis de resolver com a cabeça fria.
- Faça ***lives*** com jogadores que você conhece. Isso evita surpresas bem desagradáveis.
- E, a mais importante de todas as regras: use o bom senso. Tudo não passa de um jogo, cuja meta é a mesma para todos: diversão. Nada deve ser levado ao extremo.

O Tema

Um *live-action* não vive só de derrubar Príncipes, caçar Sabá e fazer guerrinhas entre Clãs. Na verdade, nem os vampiros são realmente necessários. Outros temas e jogos podem ser explorados para um *live* memorável:

Lobisomem

O jogo-irmão de *Vampiro* destaca-se pela maior dose de ação e violência, mas nem por isso deixou de produzir bons *lives*. Reuniões de clãs para debater sobre alguma ameaça da Wyrm resultam em boas histórias, especialmente com alguns vampiros, espiões da Pentex ou Dançarinos da Espiral Negra infiltrados...

Castle Falkenstein

Houve um assassinato durante o baile do conde. Quem é o culpado, senhor Holmes? Um dos jogadores? Este foi o tema de um *live* realizado durante o III Encontro Internacional de RPG.

Call of Cthulhu

Uma seita responsável por rituais macabros persegue um colecionador. Ele possui um livro místico contendo um ritual capaz de invocar um deus-monstro ancestral. Como impedir isso? E quem entre os jogadores é um membro da seita?

O que é?

Existe que pensa nos *lives* como uma espécie de "evolução do RPG", por serem literalmente Jogos de Interpretação de Papéis. É uma idéia equivocada: na verdade, RPG de mesa e *live-action* não passam de modalidades diferentes de um mesmo jogo.

Em RPG de mesa, as coisas mais absurdas e impossíveis podem acontecer sem prejudicar o andamento da aventura. Seria bem difícil, por exemplo, fazer um *live* baseado jogo *Toon* — o RPG de desenhos animados, com seus coelhos falantes, pica-paus manfacos e bombas explodindo na sua cara. Na mesa, por outro lado, isso pode acontecer sem problemas.

Um *live-action* é, digamos, mais "comportado". Sem efeitos especiais cinematográficos, magos disparando bolas de fogo e relâmpagos pelas mãos, dragões gigantescos, robôs de quinze metros se engalfinhando e coisinhas do gênero.

Preparativos

Um *live* é como uma festa, e como tal exige preparativos. Eles geralmente ficam por conta do Diretor (termo às vezes usado para chamar o Mestre de um *live*).

Para que tudo funcione bem, os responsáveis pelo *live* precisam trabalhar um pouco. Uma história ou linha de ação deve ser definida, prevendo os eventos possíveis e aqueles que realmente vão acontecer, pensando em como eles afetam os jogadores. A trama precisa envolver todos os personagens e ser interessante para eles.

Uma boa idéia é criar os personagens juntamente com a história. Fica mais fácil fazer com que eles se envolvam, ou pelo menos tenham razões para isso. Se os personagens estiverem prontos antes da partida, entregue-os aos jogadores com tempo suficiente para que eles entendam bem quem eles vão interpretar e possam tirar suas dúvidas.

O Diretor pode permitir que os próprios jogadores criem seus personagens, mas deve acompanhar o processo para evitar surpresas desagradáveis: "Vocês encontram uma escritura em latim — diz o Diretor —, que ninguém por aqui sabe ler, e portanto..." "Mas eu sei ler latim!" "Eu também!"

Definir quais regras serão usadas também é importante. Elas devem ser fáceis e rápidas. Se usar algum sistema de atributos ou perícias, prefira sucessos automáticos ou decisões por par ou ímpar, dois ou um, jokempô...

O melhor mesmo seria não usar sistemas assim. Se um jogador quer saber como encontrar uma pista em uma sala, em vez de jogar os dados ou fazer testes, ele pode simplesmente *procurar na sala*. Se a pista existir, e ele conseguir achar, ótimo; se não, outro jogador pode tentar vasculhar o lugar.

Sempre é bom escrever as regras genéricas em um pequeno manual e passar para os jogadores, para que eles também ajudem você. Ainda existe o risco de você esquecer um ou outro detalhezinho.

Se o *live* vai acontecer em ambiente fechado (casa da praia, sítio, salão de festa alugado...), apareça por lá antes para se familiarizar com o lugar. Coloque os *props* (pistas, livros, decoração, objetos de cena...) bem antes da chegada dos jogadores. Anote tudo. Confiar na mémoria pode trazer cada inconveniente...

Organização

A dica mais importante é a seguinte: Não faça

tudo sozinho!
Consiga um ou mais auxiliares, tanto para os preparativos quanto para o jogo em si. Eles ajudam a preparar os cenários, interpretar os NPCs e também podem atuar como Diretores, durante o jogo. Se você não é um Diretor muito experiente, não faça um jogo com muitos jogadores, ou você vai acabar perdendo o controle da história e dos jogadores. Cerca de dez jogadores é um bom número para você e seu assistente "controlar". É claro que você sempre pode ter mais ajudantes.
Mantenha-se informado sobre o que os jogadores estão fazendo, através dos assistentes. Marque pontos de encontro e horários, se for necessário.
Grande ***lives*** podem ser divididos em módulos de dez jogadores por assistente, com mais de um Diretor. Assim, um ***live*** com cinquenta jogadores poderia ter três Diretores, cinco ou seis assistentes e dois ou três extras.
Extras? Como prevenir é dever de todos, é bom ter alguns coringas na manga. Para os casos de emergência existem os extras. Se um dos assistentes não pôde vir, ou está faltando um NPC, use o extra! Ele, na verdade, é um pau-para-toda-obra, conhecendo o sistema de jogo usado no ***live*** e seguindo as instruções do Diretor e dos assistentes, ele acaba ajudando muito o desenrolar da história.

Personagens do Diretor

Os jogadores fatalmente irão interagir com outros personagens, os NPCs. Estes, por sua vez, serão interpretados pelo Diretor e seus assistentes. Não exagere, assumindo o papel de um personagem que irá acompanhar os jogadores em todo lugar, que terá uma parte muito ativa na trama. Quanto menos você precisar interpretar o seu personagem, melhor! Você terá tantos assuntos para resolver que não conseguirá se dedicar muito ao personagem. Evite ter que interpretar vários elementos em um ***live***. O mesmo vale para os assistentes. Os extras, entretanto, podem ser justamente utilizados para isso — afinal de contas, os outros jogadores podem achar que o extra (que está trabalhando como um penetra do Diretor) é apenas um outro jogador, como eles.

O Fator Tempo

Cada tipo de história pede uma duração diferente. Dê preferência às histórias curtas e que possam ser resolvidas na mesma sessão. No máximo, em duas.
Tenha sempre em mente que os jogadores têm a incrível capacidade de fazer tudo da maneira mais difícil e demorada. Eles conseguem dar voltas e voltas para atingir um objetivo aparentemente simples. Aventuras curtas podem se esticar por horas e horas, arruinando seus planos. .
Evite jogos que ocupem o dia inteiro. Uma tarde (ou noite, no caso de *Vampiro*) é suficiente, mais do que isso fica cansativo. Começar ***lives*** pela manhã não é uma boa (quem é que gosta de acordar às cinco da madrugada para encontrar o pessoal às sete?) Tente programar seus jogos para o período da tarde.

Últimas palavras

Estas idéias são simples e podem até parecer óbvias, mas em determinadas situações a gente acaba esquecendo um detalhe ou outro. Nenhuma destas regras está escrita em pedra, a ferro e fogo; são apenas sugestões que podem funcionar ou não, dependendo de você e seu grupo.
O que você está esperando? Vá preparar uma aventura, chamar os amigos, arranjar um lugar e... divirta-se!

ROGERIO SALADINO

Paranóia

Você é feliz, cidadão? Ótimo, permaneça assim e delate para o Computador os terríveis traidores! Siga as orientações dos cidadãos com níveis de segurança superiores. *Paranóia* foi usado como tema para um gigantesco ***live*** durante a USPCON IV: cada jogador tinha uma faixa colorida para indicar seu nível de segurança.

Millenia

Esqueça um pouco as naves espaciais e teríamos um ***live*** [illegible] ficção científica. Pense em algum tenso evento diplomático [illegible] diplomatas negociando tratados e assassinos perseguindo seus alvos, no melhor estilo *Deep Space 9* ou *Babylon 5*.

GURPS

Acredite, este jogo também pode ser [illegible]s. Por ser genérico, permite qualquer tipo de aventura e ambientação — basta esquecer um pouco os montes e montes de regulamentos. GURPS foi o sistema escolhido para o ***live*** de Arquivo X "O Guardião dos Mortos" (a mesma aventura publicada em DB #13), durante o lançamento do livro *Duendes*, o primeiro romance de Arquivo X publicado no Brasil.

DICAS DE MESTRE

Era uma vez, no século IV a.C., um jovem e tímido grego chamado Demóstenes. Elequeria tornar-se orador — o advogado da antiga Grécia, igualmente engalfinhado em disputas judiciais.
Uma vez que não haviam microfones e alto-falantes na época, era vital para o bom orador possuir voz clara e potente, e este não era o caso de Demóstenes. Para superar o problema, ele impôs a si mesmo um treinamento rigoroso: ia à praia, enchia a boca de pedras e falava para o mar. Ele precisou melhorar a pronúncia, porque era difícil falar com as pedras na boca; ao mesmo tempo, for forçado a aumentar o volume de sua voz para superar o barulho das ondas. Resultado: quando venceu os obstáculos do treino duro, discursar para simples seres humanos (sem pedras e sem ondas) tornou-se a coisa mais fácil do mundo.

DEMÓSTENES

Call of Cthulhu: O que você acha de enfrentar este cara SEM usar poderes ou magias?

Assim funciona o chamado Método Demóstenes: [illegible] difícil para que, mais tarde, as condições normais pareçam fáceis. Muito provavelmente você já imitou Demóstenes, mesmo sem saber. Depois de jogar um pouco no modo **Very Hard** ou **Nightmare** em seu video game favorito, terminar o jogo no modo **Normal** torna-se brincadeira.

Criatividade Como Arma

Em RPG, o Método Demóstenes consiste em aumentar os perigos e/ou reduzir o poder dos jogadores, tornando a aventura mais dura do que em condições normais. É uma excelente maneira de incentivar o grupo a usar mais a cabeça e menos o machado, fazendo-os abandonar o velho *hack'n'slash*, ou matar-pilhar-destruir. Sem armas e feitiços detonadores, eles vão precisar de mais criatividade e estratégia para vencer os inimigos.

Para o jogador, colocar-se em situação difícil também é lucro. Até mesmo o mais fervoroso *Overpower* — o famigerado "advogado de regras", que suga o máximo dos regulamentos para tornar seu personagem poderoso — vai descobrir como a interpretação pode ser tão eficiente quanto um punhado de bônus nos dados: uma atuação convincente às vezes mostra-se melhor que uma ilusão mágica ("Atreva-se a mover sua lança, orc estúpido, e será alvo das setas de trinta arqueiros que escondem-se na mata à nossa volta!"); e um Ladrão de 1º Nível pode derrotar um Guerreiro de 20º Nível apenas com uma boa idéia ("Que tal se eu envenenar a cerveja dele?"). Se depois disso você ainda preferir o estilo *Overpower*, nesse caso já é questão de preferência pessoal — uma preferência que muitos RPGistas experientes cultivam, sem preconceito algum.

Os Favoritos de Demóstenes

Muito provavelmente, um dos RPGs que Demóstenes mais teria apreciado é *Call of Cthulhu*. Nada de magos menerando os inimigos com bolas de fogo, ou guerreiros merríveis bocejando de tédio diante do exército de zumbis. Aqui os jogadores são pessoas comuns de 1910 (sem metralhadoras e lança-granadas, portanto), lidando com monstruosidades cósmicas ancestrais. Lutar fisicamente com elas não resulta em morte provável — é morte certa! Aquele zumbi cadavérico, que em AD&D você faria em mil pedacinhos sem pensar duas vezes, em *Cthulhu* vai simplesmente ignorar seus socos, tiros e facadas. O único meio de detê-lo (se é que existe um) envolve algum pergaminho perdido, um ídolo atlante ou um livro profano de magia negra, disponível apenas depois de muita investigação.

Outro jogo difícil é *Paranóia*, com sua burocracia tirânica e impossível de evitar. Sobreviver no Complexo Alfa já é desafiador o bastante, sem que os personagens desejem meter se em "aventuras". Basta um cadarço desamarrado, um gesto suspeito, uma frase errada, e você pode ser acusado de traição. Traição é punida com a morte. ZIOUF. Você foi desintegrado. Nosso orador grego teria adorado jogar este RPG!

Dificultando a Vida

Call of Cthulhu e *Paranóia* são títulos que aprecio e recomendo enormemente. Existem outros jogos tão desafiadores quanto eles, mas é simples tornar os RPGs que você já conhece bem mais difíceis. Existem várias maneiras de colocar pedras na boca de seus jogadores e fazer com que falem diante do mar.

• D&D e AD&D

Permita apenas personagens de baixo nível (algo entre 1º e 3º), com atributos básicos sorteados da maneira mais cruel (3d6, sem chiar). Se seu personagem ficou com Força 8 e Destreza 6, vire-se com o que tem. Itens mágicos são raríssimos — um tesouro de dragão terá, na melhor das hipóteses, uma espada +1. Os magos nem sempre terão acesso aos feitiços que gostariam (quem disse que todos os magos de 3º nível precisam ter Bola de Fogo ou Relâmpago no livro de magias?). Experimente colocar um grupo destes contra 3d4 esqueletos, e verifique se eles correm ansiosos para o combate ou se pensam em uma estratégia melhor.

• GURPS

Um "herói iniciante" é construído com 100 pontos, o que é considerado pouco em termos de GURPS — mas certos jogadores sabem usar esses pontos para produzir PCs realmente apelões, com altíssimos Níveis de Habilidade em suas Perícias. A vantagem Antecedente Incomum é ótima para limitar esses personagens. Um piloto de caça com Artilharia 25, por exemplo, será com certeza um dos melhores artilheiros do mundo — e isto deveria custar uns 10 pontinhos de Antecedente Incomum. Pronto! Não vale mais a pena ter um NH exageradamente alto em uma Perícia!

• Vampiro

Em um mundo de monstros com poderes sobrenaturais, que desafio seria maior que viver como um simples mortal? O suplemento *Vampiro: Gaia do Jogador* apresenta esta opção estimulante; no papel de um mortal que descobre a existência dos vampiros (nem sempre da melhor maneira ...), um jogador vai precisar de boa dose de astúcia para destruir seus inimigos — ou pelo menos sobreviver à perseguição. Outras criaturas do Mundo das Trevas podem interagir com os mortais jogadores; diante de um lobisomem ou fantasma, pode ter certeza de que os jogadores vão preferir uma conversa amigável...

Não Forçais a Barra!

Um último aviso: o Mestre deverá ter extremo cuidado para não transformar sua "aventura Demóstenes" em castigo dos deuses para os jogadores — nem todos aceitam a idéia de ter alguém enfiando pedras em sua boca! Você corre um imenso risco de ser mal-interpretado por eles, que podem se aborrecer com tanta dureza e pedir seu *impeachment* — um direito sagrado dos jogadores quando acham que a aventura não está divertida. Seja muito, MUITO cauteloso.

PALADINO

Sem armas e feitiços detonadores, os jogadores vão precisar de mais criatividade e estratégia para vencer

Tecnautas e Netrunners

Como evitar que eles matem seus companheiros de tédio?

É inevitável.. Toda vez que um jogador precisa separar se do grupo para uma parte solo, os outros caem no sono Pior ainda em um jogo cyberpunk, quando um dos personagens é um tecnauta, e em cada aventura é preciso ter uma parte na matriz. O problema ocorre nao só em *Shadowrun*, mas também em outros jogos do gênero (*Cyberpunk 2020 GURPS Cyberpunk...*). Muito chato. Ou será que não?

A solução mais simples — que eu não aprovo — é proibir completamente tecnautas ou transformá los em NPCs. Esse método resolve o problema, mas vai também mutilar parte importante do jogo Seria como jogar AD&D sem magos e clérigos: pode até ser legal, mas nao é mais AD&D!

Como lidar com tecnautas e outros navegantes eletrônicos, então? Existem várias soluções, cada uma com suas vantagens e desvantagens.

• Dê um personagem substituto para o grupo

O Mestre cria um tecnauta e o grupo inteiro joga com ele. Ele funciona como uma espécie de personagem comunitário, que pertence a todos os jogadores. O grupo decide as ações dele. O personagem ganha experiência pela média do grupo e eles decidem como gastá-la. Assim, durante as corridas na matriz, o grupo todo participa junto. O problema é que esse método isso exige um nível de maturidade do grupo, nenhum tecnauta seria escravo dos outros O Mestre deve assumir o controle do personagem toda vez que os jogadores tentarem abusar dele. Outro problema acontece quando um dos jogadores resolve bancar o "mandao", tomando o controle do tecnauta. O Mestre deve estimular todos os jogadores a opinar sobre as ações e atitudes dele.

Ilustração Marcelo Cassaro

— Tudo bem, estou me conectando a meu terminal e vou procurar alguma coisa na matriz — diz o jogador com o personagem tecnauta.

— Certo. Vem cá — responde o Mestre, levando o jogador para um canto, enquanto os outros suspiram e preparam-se para um cochilo...

• Dê um personagem substituto a um jogador

Um único jogador cria dois personagens, sendo um deles tecnauta e outro menos ativo. Boas combinações são tecnautas/fusores, tecnautas/detetives (alguém joga com isso?), tecnautas/homens da tribo, netrunners/roqueiros, etc. Os dois personagens recebem quantidades diferentes de experiência dependendo do desempenho de cada um. Isso não resolve o problema — esse jogador vai participar mais, e os outros continuam dormindo durante a corrida na matriz.

• Deixe os personagens jogarem com as *smart frames*

Frames são conjuntos de programas que têm certa autonomia. *Smart frames* são as versões inteligentes. A dificuldades que ocorrem: sao caras ou difíceis de programar, e o tecnauta vai gastar muito tempo (além de ¥'s e memória). Em *Shadowrun*, regras para frames aparecem no suplemento *Virtual Realities*™, ainda não traduzido. Frames podem ficar na memória muito tempo antes de serem ativadas e isso volta ao velho problema.

• *Virtuality*

Esta grande idéia surgiu em um suplemento para *Cyberpunk 2020* chamado *Cybergenerations* Deveria ser um cenário alternativo, algo como o

mundo em 2027. Mas foi anexado na segunda edição nos EUA, como um sistema independente *Virtuality* é uma boa solução, um sistema de realidade virtual que se sobrepõe à vida real. Isso aparece no romance de William Gibson *Virtual Light*. você cola na têmpora um indutor de VL (*virtuality*), chamado *V trodes*, e ele envia os sinais direto para seu cérebro. Imagens, sensações, sons... tudo é transmitido diretamente para seus nervos. Todas as pessoas com *V-trodes* perto de você podem ver o mesmo que você: existem teclados, guitarras, botões de elevadores, maçanetas e todo tipo de coisa, apenas em *Virtuality*, mas em espaço real. É uma tecnologia bastante popular, indispensável dentro das grandes corporações O resultado é mais similar a um *heads-up display* do que a coisa real ou virtual.

A idéia se adapta a qualquer RPG com matriz. Imagine que o sistema ligado à rede é menor, e para entrar nos dados mais sérios é preciso apertar um botao em VL, que só que tem os *V-trodes* consegue ver, que está no centro do edifício real. Se o grupo está preso dentro de um elevador, o tecnauta pode tentar "hackear" o I/O diretamente pelo painel virtual Uma IC em VLpode rosnar e babarpara você (que não possui o VL), mas não consegue afetá-lo. Por outro lado, uma barreira eletrônica vai impedir o avanço do tecnauta da mesma forma que uma parede real; outros jogadores podem passar como se nada existisse ah (pois para eles não existe mesmo!).

Balancear isso no jogo é um tanto difícil. Cada indutor deve ser barato, algo como 100 ¥. Para hackear, rodar programas ou fritar seu cérebro, você precisa de um datajack. Por uns 200 ¥ você pode adicionar uma opção de VL no seu cyberdeck. A idéia é estimular o tecnauta a ir junto com o grupo, e torná-lo mais útil em tempo real.

• Use um micro

Você pode deixar que um computador de verdade faça a matriz — aqui eu preciso soltar um pouco o verbo. Primeiro, RPGs devem ser divertidos: se você não está se divertindo é porque têm algo errado. Computadores nas mesas de jogo, apesar de ajudarem muito, são anti-clímax. Qualquer jogo fica chato se o Mestre precisa ficar procurando coisas no *laptop* a cada três minutos. Agora, para os tecnautas, existem alguns programas legais (para *Shadowrun* pelo menos; desculpem, jogadores de outros títulos) que permitem ao Mestre fazer o mapa da matriz antecipadamente e deixar o tecnauta passeando durante o jogo, em tempo real.

Apenas tome cuidado para que computador não substitua a criatividade do Mestre. Boas aventuras são maleáveis, modificam se de uma hora para outra. Bons Mestres conseguem acompanhar esse ritmo sem perder o fio da meada Computadores, por outro lado, nao são flexíveis

ADRIANO VIEIRA PETRICH

Shadowrun na Net

Uma das melhores homepages para *Shadowrun* é a do italiano Paolo Marcucci, apelidado — e com razão — de "O Colecionador". E[illegible]ht[illegible]/ /www.interware.it/shadowrun (é duro encontrar algo de *Shadowrun* que não esteja lá). Destaque para o *Shadowrun Character Creator*, de autoria do próprio Paolo: é ótimo para criar personagens, tem tabelas completas de cyberware, bioware, equipamento e tudo mais, num único programa.

Outro programa legal é o *Cyberspace for Shadowrun*. Criado por um alemão, este é um shareware (significa que você deve mandar uns 40 dólares para ele se quiser uma versão integral), mas vale a pena registrar. Na mesma página você encontra links para virtualmente todas as páginas de *Shadowrun* na Internet

Outra grande página é *The Digital Mage Shadowrun Homepage* (**http://www.bath.co.uk/~jm3rge/Shadowrun.html**), criada pelo inglês Robert Grant Erswell. Lá você encontra modificações de regras, incluindo matriz, combates e magias para todos os tipos de situações. Essas duas páginas são indispensáveis.

Pare de (en)rolar na matriz!

Quando não é possível evitar que o tecnauta fique zanzando na matriz, tente tornar as coisas mais ágeis e menos tediantes para os outros. Um tecnauta na matriz é assim

Mestre olha no mapa da matriz e checa legenda: "Tem uma GELO branca na sua frente é um acesso 4, o que você faz?"

Jogador verifica a ficha: "Eu uso meu Sleaze 6 mais hacking pool contra ele. São 12 dados contra 4 precisando de 3 sucessos"

Jogador então começa a contar os dados.

Oras, não é de admirar que os outros jogadores durmam! PARE DE ROLAR TANTOS DADOS! Represente mais! A quantidade de dados na matriz é relativamente alta, pare de se preocupar com banalidades. Role dados só para coisas difíceis. Um tecnauta com ataque 6 em um site laranja contra uma barreira 3? A barreira não tem chance, esqueça os dados Filtros de realidade (do *Virtual Realities*™) também ajudam

Mestre olha o mapa e checa a legenda: "Uma barreira de eletricidade bloqueia seu caminho'.

Jogador: Eu me cubro com a minha capa e passo sem ser notado"

O Mestre pensa nos 12 dados com número alvo 4 e calcula 3 sucessos: "Do outro lado seguem datalines para a direita e para a esquerda".

O tecnauta não é invencível Use as probabilidades do quadro abaixo. Se o jogador acima tem 12 dados e o número alvo é 4, pelo menos metade dos dados vão resultar acima de 4; são 6 sucessos, mais que suficiente. Qualquer jogadores sabe que não é bem assim, mas agiliza o jogo Arredonde os sucessos para baixo. Mas todos os combates devem ser rolados.

Número Alvo	Número de Sucessos / Dados
2	5/6
3	2/3
4	1/2
5	1/3
6	1/6
7	1/6

Esta solução exige certa prática. O Mestre deve ter uma cópia dos programas do jogador e como eles se parecem. A tabela ajuda, mas cálculos rápidos são essenciais. Jogadas especiais devem ser feitas quando o assunto for sensível (como a armadilha que o Mestre ficou dias planejando...)

TERROR EM WHITECHAPEL

Esta é uma aventura-solo baseada no RPG de horror *Call of Cthulhu*. O jogo se inspira na obra do escritor H.P. Lovecraft, que criou, para suas histórias de terror, uma mitologia própria e complexa, com deuses, demônios e alienígenas que lutam pelo controle do Universo, às vezes usando seres humanos como peões. Neste jogo, a *curiosidade* é, na maioria das vezes, o que move os personagens. E também acaba sendo a raiz de muitos problemas...

Ilustrações: Evandro Gregório

1 O ano é 1888; o cenário, Londres, onde, nesta época vivem figuras como Sherlock Holmes e Jack, o Estripador. Seu nome é José Carlos Burton. Seu pai era um oficial inglês, mas você nasceu e foi criado no Brasil. Oito meses atrás, pouco depois de completar 21 anos, você recebeu uma carta da Inglaterra. Era de uma firma de advocacia, e informava que seu pai havia morrido — deixando como herança um título de lorde, várias propriedades e uma renda mensal mais do que generosa. Entusiasmado, você embarcou num vapor e partiu rumo a uma vida nova na Grã-Bretanha.

As coisas, no entanto, não funcionaram exatamente como você esperava. O dinheiro estava lá, bem como a mansão, as terras e o título (agora você é Lorde Armsby). Só que havia algo mais: o preconceito.

Os outros membros da alta sociedade londrina logo se puseram a caçoar de seu sotaque, de sua pele queimada de sol, de seu nome latino. Aos poucos você se viu isolado e sem amigos... bem, na verdade havia *um* amigo: Lorde Godalming, um pintor boêmio e bem humorado. Nos últimos meses, ele demonstrou ser a única pessoa que realmente não se importa com sua origem, nem com seu sotaque, nem com seu dinheiro. Um amigo de verdade. Agora Lorde Godalming está em apuros, e pede que você vá visitá-lo na hora do almoço.

"Não sei o que faço à noite", ele diz. "Eu me sinto adormecer logo que o sol se põe, e de manhã acordo nesta mesma sala, mas vestido em trajes de gala, com os pés sujos de barro... É um tipo bizarro de sonambulismo, mas está acabando comigo. Passo o dia inteiro fraco e sonolento, e à noite... Oh, os sonhos são terríveis!"

Você olha para Godalming: ele está pálido como uma folha de papel, os olhos vermelhos de cansaço emoldurados por olheiras profundas. O pobre homem treme enquanto fala.

"Já consultou um médico?"

"Não quero saber de médicos", ele responde, sem dar maiores explicações. "É por isso que preciso de sua ajuda. Eu quero saber aonde vou à noite... é preciso, por favor, é *necessário* que você me siga à noite, veja aonde vou e o que faço. Porque às vezes algumas coisas me aparecem em sonhos... Não gosto nem de pensar nelas. Posso contar com você?"

Se decidir ajudar Lorde Godalming, vá para **4**; caso contrário, vá para **3**.

2 Na manhã seguinte você tem um choque ao ler a página policial do "Times". A notícia diz que Lorde Godalming foi encontrado morto... enforcado com a própria gravata — pelo mordomo. O cadáver estava fedendo a bebida de qualidade inferior, "do tipo", segundo o comentário de um inspetor da Scotland Yard, "que só se vende no Whitechapel". Você passa mal após a leitura, sentindo-se terrivelmente culpado.

Se você quiser investigar a morte de Lorde Godalming, vá para **5**. Caso contrário, ao menos compareça ao funeral de seu amigo dali a dois dias, em **6**.

3 De forma educada, mas firme, você se esquiva do pedido de seu amigo.

"Compreendo", ele diz, com amargura na voz. "Bem, imagino que você tenha negócios para resolver na cidade". Tocando uma sineta, Godalming chama o mordomo. "Thomas, por favor acompanhe Lorde Armsby até a porta. Estou muito cansado".

A despedida é fria e formal. Vá para **2**.

4 Você retorna à mansão de Lorde Godalming pouco antes do anoitecer, e fica de tocaia numa rua próxima. Cerca de meia-hora após o pôr-do-sol, seu amigo sai da casa. Ele veste smoking preto, cartola e capa — o tipo de roupa que alguém usaria para ir a um baile no palácio da Rainha. Godalming carrega uma maleta na mão esquerda.

Você logo nota que ele não está dormindo, na verdade, o lorde lhe parece excepcionalmente atento e alerta. Antes de se afastar da mansão, Godalming olha várias vezes ao redor, como se para ver se não está sendo seguido.

Se você quiser caminhar até ele e cumprimentá-lo, vá para **8**; se preferir segui-lo em segredo, vá para **7**.

5 "Depois de tudo que aconteceu, não há nada de errado em revelar algumas coisas ao senhor", diz Thomas, o mordomo, enquanto leva você à biblioteca particular de Lorde Godalming. "Só peço que nada do que eu venha a lhe mostrar seja usado contra a reputação meu mestre, e nem exposto à polícia".

"Muito obrigado, senhor", responde o mordomo, quando você concorda.

Sem nenhuma outra palavra, Thomas caminha na direção da lareira e pressiona o brasão da família Godalming, esculpido em pedra sobre o console. O escudo cede um pouco, e logo toda a lareira se desloca para trás, revelando uma escada secreta.

"Venha", diz Thomas. "Há um lampião aqui dentro".

Você desce pela escadaria em espiral até um escritório subterrâneo. Thomas vai na frente, levando o lampião. No escritório há uma mesa, cadeira, um cavalete com tela e uma estante.

Na tela há a pintura de uma mansão decadente, uma velha casa abandonada e quase que em ruínas. Não se trata de um retrato puro e simples, mas antes de uma figura impressionista, foi delineada em cores escuras e com pinceladas fortes, violentas... como se a velha casa produzisse emoções sombrias e tempestuosas no artista.

"Esta pintura se baseia em alguma casa real?", você pergunta a Thomas.

"Sim. O modelo fica no Whitechapel, se não me engano", responde o mordomo. "Mas olhe aqui, senhor".

Sobre a mesa há várias folhas de papel amassado, todas cobertas com frases sem sentido, poemas obscenos e manchas de sangue, além de anotações, feitas em papel timbrado do Museu Britânico, com trechos copiados de um livro chamado *Necronomicon*. Todos os poemas estão assinados por "Jack, o Estripador".

"Santo Deus!", você grita.

"Olhe".

Agora Thomas abre as caixas que se encontram na estante. Dentro delas há pedaços de carne humana — rins, corações, fígados, olhos. O cheiro é insuportável.

Se Lorde Godalming ainda estiver vivo, vá para **17**. Se estiver morto, vá para **18**.

6 O funeral é solene e triste. O cemitério está cheio, e todos aqueles aristocratas não conseguem esconder o mal estar que sentem com sua presença. Em algumas rodinhas já estão até cochichando sobre o seu "relacionamento" com o falecido lorde.

Irritado, você se afasta da multidão e passa a observar a cerimônia de longe, sob a sombra de uma grande árvore. Depois de alguns minutos, você ouve um zumbido — algo que vai ficando cada vez mais alto e nítido, até soar como uma voz humana.

"Esse era o amigo de Godalming", diz a voz. "Que ele seja o próximo".

Então você ouve o som de asas sobre sua cabeça e, quando se vira para olhar, vê uma criatura do tamanho de um pombo, mas

com um corpo couraçado que lembra o de um inseto. O monstro tem seis olhos e três bocas, e está mergulhando na direção de seu rosto!

No entanto, não acontece nenhum impacto - é como se a criatura tivesse desaparecido no ar. Antes que você possa respirar aliviado, porém, sua cabeça começa a doer terrivelmente, como se houvesse garras cravadas no cérebro. Em desespero, você descobre que o monstro penetrou em sua mente, e *quer dominá-la*!

Se você já leu, em detalhes, o *Necronomicon*, vá para **9**, se não, vá para **11**.

7 Você segue Lorde Godalming pelas ruas de Londres. A cidade à noite é fria, escura e sinistra - e o *fog*, a tradicional névoa londrina, não ajuda muito.

Para sua surpresa, Godalming se afasta das áreas mais nobres, dos grandes teatros e restaurantes, e caminha em direção ao Withechapel, um bairro de periferia cheio de bares imundos, criminosos e prostitutas. As ruas ali são estreitas e mal-iluminadas, enquanto o *fog* se torna cada vez mais denso. Finalmente você percebe, frustrado, que perdeu a pista de seu amigo. Um pouco adiante, um brilho de luz amarela indica a porta de uma taverna, a "One Eyed Jack".

Se você quiser ir até a taverna, vá para **12**; se preferir ficar pelas ruas, vá para **10**. Se quiser voltar à mansão de Godalming e esperar por ele lá, vá para **14**

8 "Olá, Armsby, meu amigo!", Godalming diz ao avistá-lo. Sinto muito por envolvê-lo nessa palhaçada toda. É que ando meio fraco dos nervos, sabe. Mas venha cá!"

Você se aproxima, feliz por ver seu amigo tão cheio de energia. Esse Godalming tem muito pouco a ver com aquela figura pálida e patética de hoje à tarde. Ao estender sua mão para cumprimentar o lorde, no entanto, você percebe que ele está segurando uma faca e pronto para atacar!

"Morre, desgraçado!", grita Godalming ao desferir o primeiro golpe. Logo vocês dois estão atracados, rolando pelo chão, disputando a posse da faca. De repente o corpo de seu oponente relaxa e ele cai de lado, com a lâmina enfiada no peito.

"Socorro!", você grita. "Lorde Godalming está morrendo!"

Thomas, o mordomo, logo surge. Ao longe se ouve um apito, e a polícia também chega, mas é tarde. Godalming está morto. Você é levado à delegacia, onde presta um depoimento contando tudo que aconteceu, e é liberado - há testemunhas da luta, e a polícia se convence de sua inocência.

Se você quiser investigar as causas da loucura do Lorde, vá para **5**; se preferir apenas dizer adeus a seu amigo no funeral, vá para **6**.

9 Com um guincho terrível, o monstro se solta de sua mente e mergulha no solo, passando através do gramado e da terra como se não fosse sólido. Sua cabeça ainda dói terrivelmente, e você vê flashes de memórias que não são suas, mas da criatura: você vê mulheres sendo assassinadas a golpes de faca, seus corpos mutilados, o desespero estampado em seus rostos. Você vê Lorde Godalming escrevendo cartas desafiadoras à polícia e assinando como "Jack, o Estripador". A imagem mais forte, no entanto, é a de um casarão abandonado, uma velha mansão decadente.

Finalmente o choque se mostra poderoso demais e você desmaia. Quinze minutos depois, Thomas, o fiel mordomo de Lorde Godalming, encontra-o caído no chão e trata de reanimá-lo.

Se você quiser contar suas descobertas a Thomas, vá para **32**. Se preferir continuar investigando por conta própria, vá para **15**

10 Você decide percorrer as ruas e vielas em segredo, evitando a taverna e as perguntas inconvenientes que os frequentadores do lugar poderiam vir a fazer. Depois de caminhar por alguns minutos, você ouve uma mulher gritar por socorro.

Vá para **16**.

11 Aos poucos, a dor passa. A mente da criatura funde-se à sua, e agora ambas trabalham em perfeita harmonia. Você se sente quase feliz em ser um escravo dos malignos Insetos de Shaggai, uma raça alienígena aprisionada na Terra há milênios, que usa o sofrimento dos seres "inferiores" — humanos, por exemplo - para aliviar o tédio que sentem por serem obrigados a viver num mundo tão atrasado.

Sua vida irá passar por mudanças radicais; você será quase livre durante o dia, mas à noite o Inseto em seu cérebro irá dominá-lo por completo. De qualquer forma, este é o fim da aventura.

12 A taverna "One Eyed Jack" é um lugar pequeno e superlotado, onde a fumaça de charutos e cachimbos se mistura ao *fog*. A luz amarela vem do lampião pendurado junto ao batente da porta. Do outro lado da rua há uma velha mansão abandonada, um casarão imponente mesmo em meio à decadência. O lugar parece fechado há décadas.

As pessoas na taverna olham para você de forma muito pouco amistosa - decididamente, suas roupas estão chamando a atenção. No entanto, ninguém está tentando ofendê-lo ou assaltá-lo. Ainda.

Você se senta junto ao balcão, e uma mulher obesa lhe serve uma caneca de cerveja morna. Ela não perguntou o que você queria — apenas colocou a caneca na sua frente.

"A senhora poderia me dar uma informação?", você pergunta, sentindo-se inseguro.

"Sobre o quê, meu bem?", ela rebate, irônica. "Está interessado em garotas de classe?"

"A senhora viu um homem de fraque e capa passar por aqui?"

Ela ri. "Não, queridinho. Você é a pessoa mais bem-vestida que já entrou por essa porta."

"Talvez ele seja o Jack Sanguinário", alguém grita em meio às mesas. "Não disseram que o homem devia ser um nobre? É por isso que a Yard não pega o maldito. Porque ele é rico."

Um murmúrio se espalha por entre os frequentadores do bar. O clima está, decididamente, se tornando hostil.

"Jack Sanguinário? O que é isso?", você pergunta.

"Jack, o Estripador", a mulher responde. "Vocês almofadinhas não lêem jornal?"

Alguns homens se aproximam, empunhando tacos de bilhar como se fossem porretes. Você bebe a cerveja e finge que não está percebendo a ameaça implícita.

De repente, um grito de mulher vara a noite, vindo da rua.

"O demônio está atacando de novo!", alguém grita.

"Vamos!", diz outro. Eles parecem ter se esquecido de você. O bar se esvazia rapidamente, com a multidão se dirigindo para o local de onde vem o pedido de socorro.

Se você quiser investigar os gritos, vá para **16**. Se preferir voltar à mansão Godalming, vá para **14**.

13 Thomas ouve sua história em silêncio e com atenção. Ele não demonstra qualquer sinal de surpresa.

"Imagino que as coisas foram longe demais, de qualquer forma", o mordomo diz, assim que você termina o relato. "Acho que há evidências na mansão que o senhor deve ver."

Vá para **5**.

14 Você volta à mansão e fica aguardando na rua, do lado de fora, até que Lorde Godalming emerge do *fog* e caminha, a passos rápidos, na direção da casa. Ele parece estar numa espécie de transe, pois sequer tenta evitar os obstáculos que existem em meio ao calçamento, andando aos tropeções.

"Henry!", você grita, chamando-o pelo primeiro nome. "Henry, sou eu! Onde..."

Godalming se volta para você. Os olhos estão injetados, e a boca se contorce numa caricatura de sorriso. Quando o lorde joga a capa por cima do ombro, você nota que o fraque e a camisa branca estão manchados de sangue.

"Henry, o quê..."

Você não tem tempo de completar a pergunta. Com uma velocidade quase sobre-humana, Lorde Godalming enterra a lâmina de uma grande faca de caça em sua barriga. Você sente a dor lancinante, e depois o sangue lhe sobe pela garganta.

O mundo escurece, e você morre.

15 Se você ainda não falou com Thomas, mas acha que deve fazê-lo, vá para **13**

Se você quiser procurar a velha casa, vá para **34**

Se você já sabe onde a casa está e quiser ir direto para lá, vá para **19**.

Se você já viu as anotações secretas de Lorde Godalming, e quer dar uma passadinha no Museu, vá para **37**

16 O lugar de onde os gritos vêm é um beco, e quando você chega lá já existe uma pequena multidão se acotovelando no lugar. A "atração" é uma prostituta morta, assassinada a facadas. A barriga foi aberta, e é provável que alguns órgãos internos estejam faltando. Há sangue por toda parte.

Passado o choque inicial, você percebe que as mãos da vítima estão amarradas com uma tira de cetim vermelho — o mesmo tecido do forro da capa de Lorde Godalming — onde estão bordadas as letras "H.G." Horrorizado, você se lembra de que o primeiro nome do lorde é "Henry".

Se você decidir voltar a casa de Godalming e esperá-lo, vá para **14**; se quiser procurar a polícia, vá para **2**; se preferir tentar falar com Thomas, o mordomo, vá para **20**.

17 De repente, vocês ouvem passos na escada.

"É o patrão", diz Thomas. "Ele voltou!"

"Rápido", você ordena, "ajude-me a capturá-lo!"

"Mas..."

"Já morreu gente demais", você diz, sombrio

O mordomo acena com a cabeça, concordando.

Lorde Godalming entra no escritório como se estivesse em transe. Ele não parece sequer ter notado que a passagem da lareira estava aberta.

"Henry!", você grita, atraindo a atenção de Godalming. Espumando de ódio e com um olhar alucinado, o lorde se lança sobre você, faca em punho

Antes que consiga atingi-lo, no entanto, Godalming é derrubado por trás, com uma cadeirada desferida por Thomas. Com um gemido, o lorde cai no chão, desmaiado.

"Desculpe...", murmura o mordomo.

"Fique quieto e me ajude a amarrá-lo", você diz. "Rápido!"

Vá para **21**

18 "Por que você nunca disse nada?!"

"A função do mordomo é proteger seu cavalheiro", diz Thomas com dignidade.

"Mas quantas vidas não poderiam ter sido salvas!"

"Eu sei", o mordomo responde. Ele torce as mãos, nervoso, por mais que tente disfarçar, Thomas está sendo corroído pela culpa. "Mas o senhor deu sua palavra ."

"Não vou chamar a polícia, se é isso que você está pensando".

"Então, o que pretende fazer?"

Se você quiser continuar investigando, vá para **31**; se concluir que o problema já foi resolvido, vá para **22**

19 A velha casa em Whitechapel tem três andares, e talvez um porão A entrada está aparentemente lacrada com tábuas, mas você percebe que é bem fácil afastar a madeira e penetrar ali. O piso range, e você se sente grato por ter lembrado de trazer o seu revólver calibre **32** Nunca se sabe. .

Se Godalming está vivo, vá para **24**: se não, vá para **23**.

20 Você chega à mansão de Lorde Godalming e bate na porta com violência. Aos poucos as luzes se acendem, e um Thomas sonolento aparece

"Com todo o respeito, Lorde Armsby, já é um pouco tarde e "

"Thomas", você diz, afoito, "Acredito que seu patrão é o Estripador"

O mordomo permanece em silêncio por alguns momentos, e você imagina que ele irá expulsá-lo, ou começar a rir, ou simplesmente ignorá-lo e voltar para a cama. Nada disso acontece, no entanto

"Entre, por favor", ele diz.

Se você aceitar o convite de Thomas, vá para **13**; se recusar, vá para **2**.

21 Com muito esforço, você e Thomas conseguem carregar o corpo desacordado de Lorde Godalming de volta à biblioteca, e amarrá-lo com tiras de tecido a uma pesada cadeira de mogno Inspecionando a coleção de armas de seu amigo, você logo seleciona um rifle calibre 22, com seis balas.

"O que o senhor vai fazer com isso?!", o mordomo pergunta, horrorizado

"Ainda não tenho certeza", você diz. "Mas vamos ver o que ele tem nessa maleta".

Com relutância, Thomas abre a maleta manchada de sangue de seu patrão. Lá dentro há pedaços de carne ensanguentada.

"Ruins", o mordomo murmura, com um tremor na voz. 'Já vi muitos assim".

"É, imagino".

Nesse instante, Lorde Godalming acorda, balbuciando palavras sem sentido.

"Henry?", você diz, testando a lucidez do amigo. "Tudo bem?"

A reação do lorde é violenta. Espumando, gritando e debatendo-se, ele procura, de todas as formas, se libertar das amarras. Vendo que isso é impossível, o homem parece perder os sentidos novamente e então uma criatura do tamanho de um pássaro, mas mais parecida com um enorme inseto, dotada de seis olhos e três bocas, emerge do crânio do lorde

"Você, humano, está atrapalhando minha diversão", o monstro diz.

Se você atirar no inseto, vá para **25**.

Se você preferir aguardar, vá para **30**.

22 Os crimes do Estripador pararam de acontecer e a memória de Lorde Godalming permanece imaculada Todas as provas que existiam no subsolo da mansão foram queimadas.

Você realmente acredita ter feito o melhor para todos Thomas, seu falecido amigo e, mesmo, para as vítimas de Jack. Afinal, que lucro aquelas pobres mulheres poderiam ter com a divulgação da verdadeira identidade do assassino?

Mesmo assim, há noites em que você não consegue dormir. A figura do quadro, o misterioso casarão, assombra seus sonhos .

23 Pesquisando com cuidado o andar térreo da velha casa, você nota que a escada para os pisos superiores está totalmente bloqueada por entulho, enquanto que o caminho para o porão permanece livre. Assim que você começa a descer, no entanto, um zumbido preenche o aposento, ficando cada vez mais alto. Finalmente o monstro, um enorme inseto com seis olhos e três bocas, mergulha em sua direção.

Se você já leu o *Necronomicon* a fundo, vá para **26** Caso contrário, vá para **11**.

24 Não há nada no andar térreo, e a passagem para os andares superiores foi bloqueada com entulho Sem outra escolha, você desce para o porão. Vá para **28**.

25 A criatura cai morta sobre o carpete O monstro não sangra, mas a carapaça está dilacerada no ponto de impacto da bala. Aos poucos, o cadáver se desfaz numa neblina cinzenta.

"Estou livre".

Você se volta para ver de onde vêm essas palavras, e se depara com um Lorde Godalming semi-adormecido, ainda amarrado à cadeira.

"Livre... do monstro do planeta Shaggai... detalhes no diário... ele levou. . casarão..." Depois de murmurar essas palavras, Godalming desmaia de vez.

"Acho que se trata de um bom presságio, senhor", diz Thomas, animado. "Ouviu o que disse? Ele está livre!"

"Sim", você concorda, "mas parece que ainda há algo naquele tal de casarão.. "

"O senhor não pretende ir até lá, não é? É loucura! Agora que tudo acabou .."

Se você quiser investigar mais, vá para **15**. Caso contrário, vá para **27**

26 Você atira, mantendo mão firme. O monstro cai morto a seus pés, e logo começa a se desmanchar em fumaça.
Não parece haver mais nenhuma ameaça na velha mansão, mas mesmo assim você desce as escadas com cautela, a arma engatilhada. Vá para **28**

27 Lorde Godalming leva alguns dias para se recuperar totalmente, e nesse meio-tempo você e Thomas eliminam todas as provas capazes de ligá-lo ao Estripador. Uma vez restabelecido, Godalming parece não se lembrar de nada do que aconteceu e ninguém mais se aproxima do velho casarão de Whitechapel. Fim.

28 No porão há uma luz intensa, cegante, vinda de uma espécie de fornalha numa das paredes. Jogado no chão há um caderno encapado em couro; abrindo-o, você descobre que se trata do diário de Lorde Godalming.

O livro fala da primeira visita do lorde àquela casa, logo após a morte dos pais, e do contato do pobre homem com o inseto alienígena ao que tudo indica, o diário foi escrito sob inspiração direta do monstro

O inseto, diz o texto, veio do planeta Shaggai, que foi destruído há milhares de anos. Quando essas criaturas chegaram a Terra, a atmosfera de nosso planeta inutilizou o combustível de suas naves, e os monstros ficaram presos aqui. Sendo imortais, eles

logo se sentiram entediados — até que descobriram a diversão de brincar com emoções humanas, principalmente as negativas: ódio, crueldade, ciúme. Desde então eles vêm se dedicando ao "esporte" de ocupar as mentes dos homens e pervertê-las.

O diário diz que a fornalha construída no casarão é um altar ao deus do planeta Shaggai, e que enquanto ela queimar, novos insetos virão habitar ali. No entanto, há um código capaz de desativá-la. Basta digitá-lo no painel à direita da abertura de onde vem a luz. O código é um número, definido como "9 mais dois terços do total". No entanto, só há três teclas ali: 1, 2 e 0.

Se você digitar 1.000, vá para **38**; se você digitar 112, vá para **29**. Se você não quiser digitar nada, volte para **27** (se Lorde Godalming estiver vivo), ou **22** (se tiver morrido).

29 De repente o chão começa a tremer. Poeira e serragem caem do teto, e a luz da fornalha brilha com uma intensidade ainda maior.

Não há como alguém saber disso em 1888, mas você acaba de iniciar a primeira detonação nuclear da história. Dentro de três segundos, Londres será apenas uma pilha de poeira radiativa. Melhor sorte da próxima vez...

30 O monstro zumbe, pairando no ar, e então mergulha na direção de seu rosto. Ele é muito rápido; não há tempo de usar a arma. A criatura passa através de seu crânio como se fosse um fantasma, e você logo sente uma dor terrível, como se garras fossem introduzidas diretamente em seu cérebro.

Vá para **11**.

31 Depois de revistar com cuidado todos os objetos pessoais de Lorde Godalming — incluindo os itens encontrados no escritório secreto, e as notas tiradas do *Necronomicon* — você se convence de que seu querido amigo estava completamente louco. Em meio ao material de pintura existem inúmeros esboços de um monstro aberrante, uma espécie de besouro gigantesco dotado de seis olhos e três bocas. Ao fundo, sempre a figura do misterioso casarão.

Se você quiser descobrir a localização exata da casa, vá para **34**; se quiser ler o *Necronomicon*, vá para **37**; se já sabe onde a casa fica e quiser ir direto para lá, vá para **19**.

32 "Santo Deus, senhor", exclama o mordomo. "Isso significa que aquele horror não terminou com a morte de meu Lorde! E agora?"

Vá para **15**.

33 Se Lorde Godalming estiver morto, mas o funeral ainda não tiver acontecido, vá para **6**. Caso contrário, volte para **15**.

34 Você não tem muita dificuldade em encontrar a velha casa. Trata-se de uma mansão abandonada, uma antiga propriedade que faz parte da herança da família Godalming. O lugar fica em Whitechapel, em frente a uma taverna chamada "One Eyed Jack".

Se quiser ir ao Museu Britânico procurar pelo *Necronomicon*, vá para **37**.

Caso contrário, vá para **19**.

35 Um dos capítulos da obra logo chama sua atenção: ele traz estampada a xilogravura do monstro que você já viu antes — o inseto de seis olhos e três bocas. É um desenho arrepiante, e você sente suas mãos tremerem. Mas continue lendo...

Vá para **39**.

36 O Museu já vai fechar, o bibliotecário avisa. Vá para **33**.

37 O livro chamado *Necronomicon* fica numa coleção reservada do Museu — na verdade, apenas seu título de lorde lhe garante acesso à obra, e mesmo assim o bibliotecário não parece muito satisfeito em lhe trazer o volume.

Trata-se de um grande livro de capa negra, impresso em tipos góticos e escrito em latim. Por sorte, você teve uma boa educação clássica.

A leitura do tomo o assusta. O livro fala de deuses e demônios há muito esquecidos, que dormem esperando o momento certo de retornar — sempre protegidos por cultos secretos de adoradores fiéis, humanos e alienígenas.

Se você quiser continuar lendo, vá para **35**.

Se achar o livro muito assustador — ou tolo —, vá para **33**.

38 Vá para **40**.

39 Essas monstruosidades são chamas de "Insetos de Shaggai".

O livro ensina algumas técnicas para combater o controle mental que essas criaturas parecem exercer sobre certas pessoas. Você as memoriza, certo de que irá precisar delas.

O capítulo termina comentando a matemática dos insetos. Segundo o texto, essas criaturas contam "como se só tivessem três dedos".

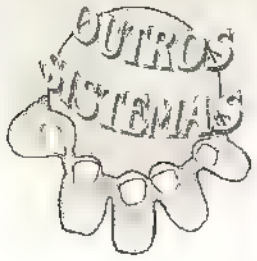
Vá para **36**.

40 De repente o chão começa a tremer. Poeira e serragem caem do teto, e a luz da fornalha brilha com uma intensidade ainda maior.

Mas a luz dura apenas alguns instantes. Aos poucos, o tremor pára e tudo volta ao normal. A fornalha se apagou.

Você respira fundo, num misto de alívio e orgulho. Com passos firmes e decididos, você sai do casarão e atravessa a rua na direção do "One Eyed Jack" — para comemorar!

CARLOS ORSI MARTINHO



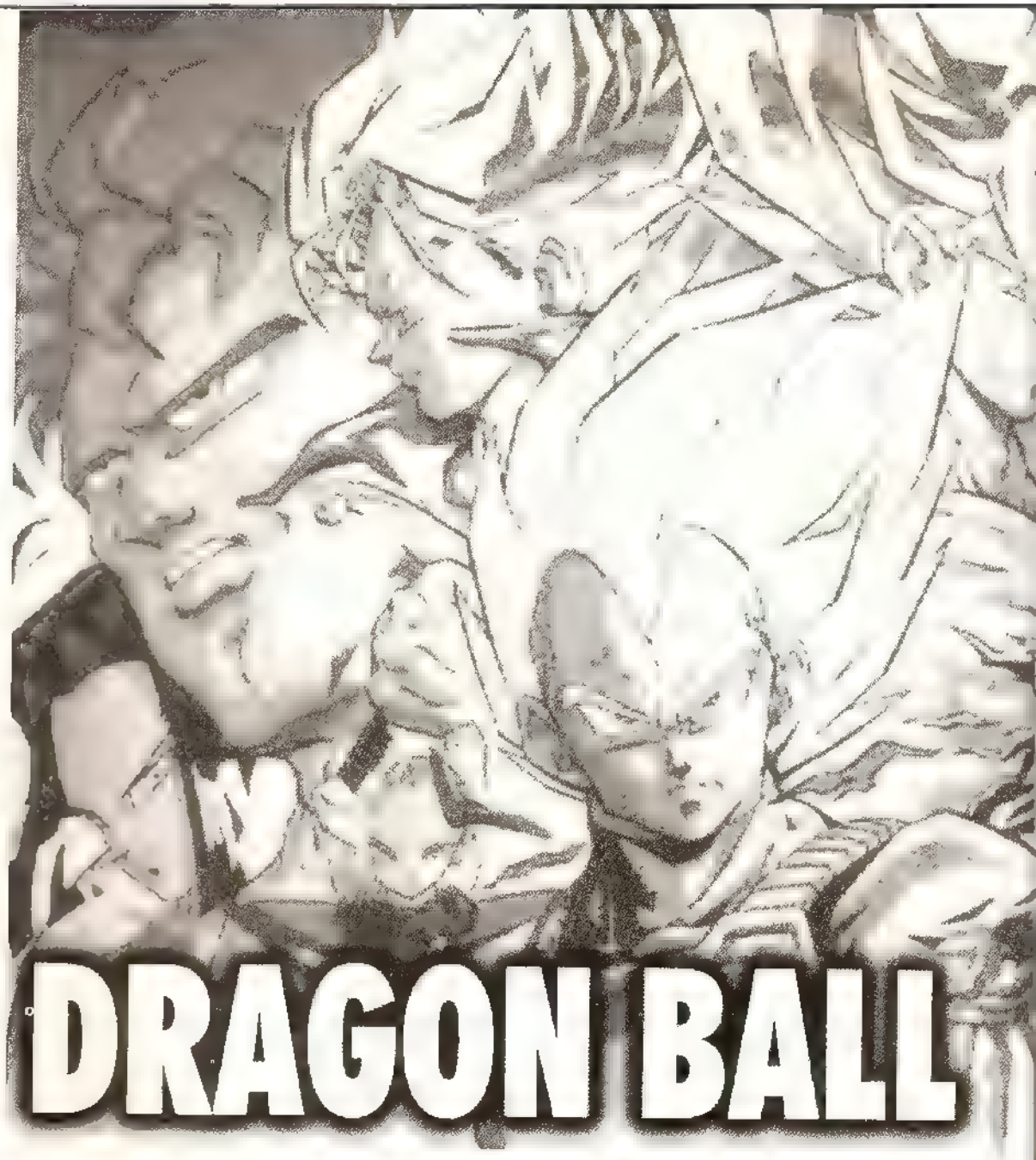
Vamos procurar as Esferas do Dragão, em TOON e DEFENSORES DE TÓQUIO

Sugestões de Aventuras

• **"Ei, isso é meu!":** Um dos personagens possui uma Dragon Ball, mas não sabe o que é ou para que ela serve. Surge alguém ciente de seu valor e querendo roubá-la custe o que custar.

• **King of Warriors:** Os personagens participam de um campeonato, onde o prêmio é algo de muito interesse — talvez até mesmo uma das Dragon Balls. Durante o campeonato, o prêmio é roubado e todos os participantes são suspeitos...

• **Invasão:** O planeta está sendo invadido por alienígenas que planejam destruir a raça humana (e tudo que for semelhante) para transformar a Terra em uma colônia de férias para vilões intergaláticos estressados. Os personagens devem se unir para impedir que isso aconteça.



DRAGON BALL

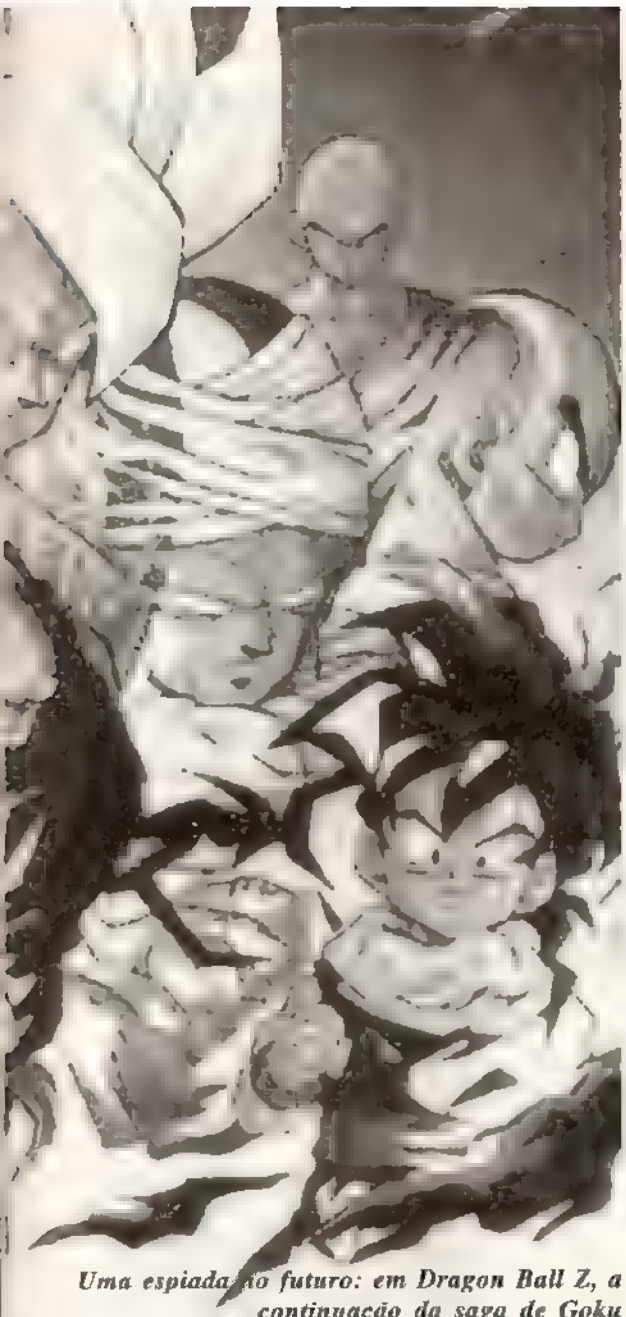
Poucos sabem, mas *Dragon Ball* é uma série em quadrinhos com mais de 6 000 páginas, e também uma série em desenho animado com mais de 500 capítulos de trinta minutos, sem contar os especiais para TV e vídeo. Com tanto material, essa saga foi divida em três séries: *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* e a novíssima *Dragon Ball GT*, que ainda está rolando no Japão. Elas encaixam se de modo que pareçam uma única série com quase dez anos de duração. No Brasil já podemos apreciar a série *Dragon Ball*, a primeira da saga de Goku e Cia., com as aventuras dos personagens durante sua infância. Nesta fase as aventuras são mais cômicas, com personagens marcantes e divertidos; depois eles crescem e a pancadaria rola solta!

Diz a lenda que existem sete esferas mágicas, capazes de invocar um Dragão Mágico que concede um desejo a quem conseguir reuni-las. Após a concessão do desejo, as esferas são espalhadas novamente pelo mundo, permanecendo camufladas por um ano, quando então voltam ao normal e podem ser reunidas novamente. Esta é a lenda das Dragon Balls.

Tudo começa com um garoto esquisito chamado Son Goku. Um dia, enquanto volta para casa com seu jantar, Goku confunde o carro de Bulma com um monstro e o ataca. Bulma, depois de se recuperar do susto, faz amizade com o garoto e conta a lenda das Dragon Balls. Goku possui umas das esferas mágicas — um presente de seu avô adotivo Son Gohan. Convencido por Bulma, Goku sai pelo mundo à procura das tão poderosas esferas.

No decorrer de sua aventura Goku conhece novos amigos: o mestre Kame (Roshi no original japonês), Uron, Puah, Yamcha, Chi Chi (lê-se Titi), Klilyn e Lunch. Juntos eles passam por peripécias que vão desde a primeira busca pelas Dragon Balls, passando pela fuga da fortaleza de Pilaf, o treinamento com o mestre Kame, o grande campeonato e... bem, se quiser saber mais, vá assistir na TV!

A trama das aventuras de Goku pode até parecer complicada no início, mas com o tempo as coisas vão se ajeitando e as cenas de luta tomam lugar cada vez maior. E, sinceramente, quem assiste a um episódio jamais esquece.



Uma espiada no futuro: em Dragon Ball Z, a continuação da saga de Goku

Personagens para Dragon Ball

Em uma campanha de *Dragon Ball* temos três tipos básicos de personagens, cada um com suas próprias características:

• **Sayajins:** Idênticos aos seres humanos, exceto por terem muito mais força, resistência e uma cauda de mico. Um sayajin bem treinado tem alguns poderes que só aparecem na fase Z da série.

• **Humanos:** Pessoas comuns que desenvolveram certos poderes através de muito treinamento físico e mental. Nem todos os humanos de Dragon Ball tem esses poderes, apenas poucos indivíduos.

• **Mutantes e Metamorfos:** Mutante é um humanóide com características que lembram um animal qualquer (como os personagens dos desenhos animados) Já os metamorfos, além desta característica, podem mudar de forma por 5 minutos. Eles podem duplicar a forma física de uma pessoa ou objeto, mas não seus conhecimentos e técnicas

FADINHA & DOGGET

TOON

Son Goku

Espécie: Sayajin
Crenças & Objetivos: Comer, comer, comer
Pontos de Vida: 9
Muque 7: Derrubar Portas 9; Escalada 9; Luta 9, Erguer Coisas Pesadas 9; Arremesso 9
Zip 4: Esquiva 6; Condução 0; Disparar Arma 0; Salto 9, Cavalgar 3; Corrida 8; Natação 8
Astúcia 2: Esconder/Achar Escondido 3; Identificar Coisas Perigosas 0, Leitura 5; Resistir à Lábia 2; Visão, Audição/Olfato 9; Armar/Desarmar Armadilhas 2; Seguir/Esconder Pistas 6
Caradura 7: Lábia 2; Passar/Detectar Coisas de Má Qualidade 3; Prestidigitação 2; Esquivar 6
Prodígios: Força Incrível 5; Kamehameha 4 (este é um novo Prodígio: um raio superpoderoso que causa 6D6 de dano, capaz de destruir até uma montanha. Custa 20 pontos e pode ser comprado até três vezes)
Objetos Pessoais: Bastão mágico (1D de dano), nuvem dourada

Bulma

Espécie: Humana
Crenças & Objetivos: Arranjar um namorado bonito
Pontos de Vida: 5
Muque 2: Todas as perícias 2
Zip 5: Disparar Arma 6; Corrida 6, todas as outras perícias 5
Astúcia 6: Resistir à Lábia 7; todas as outras perícias 6
Caradura 4: Lábia 6; todas as outras perícias 4
Prodígios: Nenhum

Klilyn

Espécie: Humano
Crenças & Objetivos: Ser forte, forte, forte
Muque 7: Luta 8, todas as outras perícias 7
Zip 4: Todas as perícias 4
Astúcia 5: Esconder/Achar Escondido 7; Todas as outras perícias 5
Caradura 2: Lábia 5, todas as outras perícias 4
Prodígios: Força Incrível 5

Yamcha

Espécie: Humano
Crenças & Objetivos: Vencer a timidez com as mulheres
Pontos de Vida: 8
Muque 6: Luta 8; todas as outras perícias 6
Zip 5: Todas as perícias 5
Astúcia 4: Todas as perícias 4
Caradura 3: Todas as perícias 3
Prodígios: Fiel Companheiro 9 (Puá)
Objetos Pessoais: Espada (1D + 2 de dano)

Uron

Espécie: Porco
Crenças & Objetivos: Conquistar uma coisa da Bulma
Pontos de Vida: 5
Muque 3: Todas as Perícias 3
Zip 4: Todas as perícias 4
Astúcia 5: Todas as perícias 5
Caradura 5: Prestidigitação 7; todas as outras perícias 5
Prodígio: Mudar de Forma 7 (apenas por cinco minutos; depois deve descansar em sua forma original por pelo menos um minuto)

Puah

Espécie: Gatinho azul voador
Crenças & Objetivos: Puxar o saco do Yamcha
Pontos de Vida: 5
Muque 2: Todas as perícias 2
Zip 4: Todas as perícias 4
Astúcia 4: Todas as perícias 4
Caradura 3 Todas as perícias 3
Prodígios Voar (não precisa de teste, é uma habilidade natural); Mudar de Forma (como Uron)

Mestre Kame

Espécie: Humano
Crenças & Objetivos: Mulher bonita
Pontos de Vida: 10
Muque 7: Luta 9; todas as outras perícias 7
Zip 5: Salto 9; Corrida 9; Natação 9; todas as outras perícias 5
Astúcia 4: Todas as perícias 4
Caradura 6: Lábia 7; todas as outras perícias 8
Prodígios: Kamehameha 9; Velocidade Incrível 7; Força Incrível 6
Objetos Pessoais: Cajado, casco de tartaruga e Gamera bebê

Lunch

Espécie. Humana
Crenças & Objetivos: Depende...
Pontos de Vida. 5

Lunch "boa"

Muque 2: Todas as perícias 2
Zip 5: Todas as perícias 5
Astúcia 5. Todas as perícias 5
Caradura 3: Todas as perícias 3
Prodígios: Nenhum

Lunch "má"

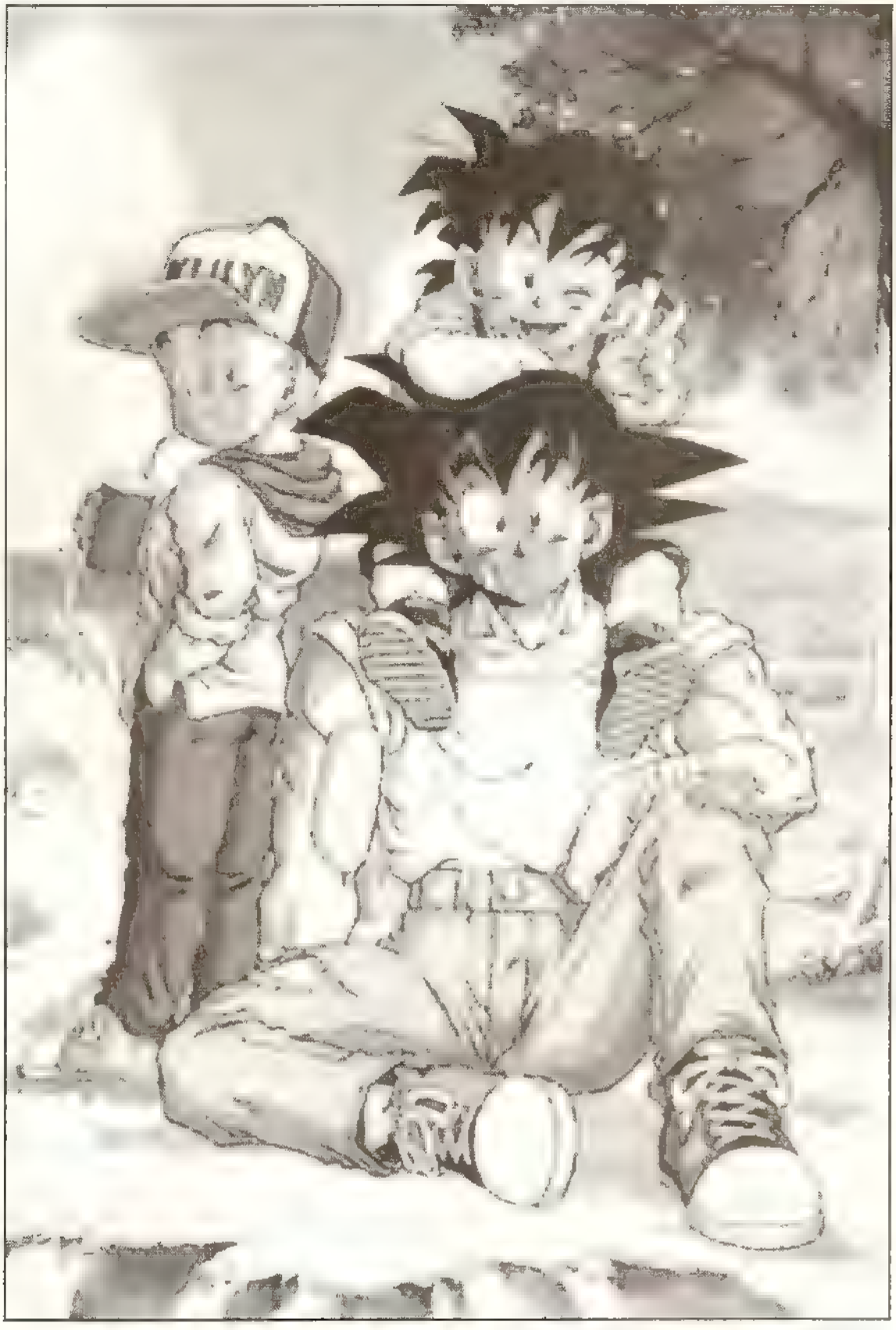
Muque 4: Todas as perícias 4
Zip 5: Disparar Arma 9, todas as outras perícias 5
Astúcia 5: Todas as perícias 5
Caradura 5: Todas as perícias 5
Prodígios: Nenhum
Objetos Pessoais: Uzi 9mm (3D dano); Bereta M92 9mm (2D +5)

DEFENSORES DE TÓQUIO

Son Goku
F3, H4, R4, A0, PdF1
Vantagens e Desvantagens: Espada (bastão mágico), Recuperação Espantosa, Onda de Energia (Kamehameha), Carisma, Fome Compulsiva, Inocência Crônica
O personagem principal da série. Este é Goku durante o seu treinamento com o mestre Kame — mais tarde, no decorrer da série, ele muda bastante.

Klilyn
F3, H4, R3, A0, PdF0
Vantagens e Desvantagens: Recuperação Espantosa, Cabeça-dura.
Tornou-se amigo de Goku durante o treinamento com o mestre Kame. Kriyn é muito malandro, gosta de fazer do jeito mais fácil, trapaceia quando necessário. Só entra em uma briga quando sabe que tem condições de vencer, ou quando não tem escolha.

Yamcha
F3, H5, R4, A0 PdF0
Vantagens e Desvantagens: Golpe Arrasador, Espada, Gata Apaixonada (Bulma), Recuperação Espantosa, Timidez Crônica, Cabeça Dura, Grito Ridículo
Este guerreiro vivia no deserto com seu companheiro Puah, roubando quem entrasse em seus territórios. Yamcha é exageradamente tímido. Ele se atrapalha todo diante de uma garota (quando consegue chegar perto de uma. Yamcha sabe que Bulma é apaixonada por ele, mas sua timidez atrapalha muito quando os dois estão juntos, criando situações... incomuns.



Goku, seu filhote e o companheiro Klilin

Novas Vantagens e Desvantagens

As vantagens e desvantagens a seguir foram criadas especialmente para personagens de *Dragon Ball*, ficando a cargo do mestre a permissão para usá-los com outros tipos de super-heróis japoneses. Estas são suas principais vantagens e desvantagens:

• **Carisma (10 pontos):** O personagem é altamente carismático e tem muita facilidade em fazer amigos.

• **Inteligência (20 pontos):** Coisa rara entre heróis japoneses! Este herói consegue pensar em outras maneiras de derrotar os monstros, além de tiros e pontapés. Se o monstro possui um ponto fraco óbvio, ele será capaz de encontrá-lo. Tem grandes conhecimentos sobre áreas diversas, sempre anda com pelo menos um livro debaixo do braço, tira boas notas na escola, sabe usar computadores e tudo o mais.

• **Metamorfose (10 pontos):** O personagem pode mudar de aparência, assumindo qualquer forma por apenas cinco minutos, quando deve voltar para sua forma original. Com esta vantagem o personagem pode copiar objetos, animais ou até uma pessoa específica fisicamente, mas não pode copiar suas habilidades especiais. Disponível apenas para personagens metamorfos (de preferência porquinhos orelhudos, gatinhos que voam e coisas assim).

• **Mil Disfarces (20 pontos):** O herói com esta vantagem é um mestre dos disfarces instantâneos. Não pode copiar pessoas específicas, apenas mudar de roupa e corte de cabelo. O rosto não é alterado, mas mesmo assim o herói não é reconhecido (funciona, sim; pergunte a Clark Kent). Muito útil para disfarçar-se de faxineiro, professor, repórter, policial... Este poder não funciona quando o personagem está em sua forma de herói — age apenas sobre a identidade civil.

• **Onda de Energia (30 pontos cada):** Funciona como o Golpe Arrasador. É um ataque em forma de raio que sempre acerta o alvo, não importa a que distância esteja. Pode ser usado apenas uma vez em cada luta, mas você pode comprar esta vantagem mais de uma vez para soltar mais raios. É permitido a um personagem comprar até três Ondas de Energia. O dano desse ataque é igual a três vezes o dano normal por Poder de Fogo. O único jeito de evitar um ataque desses é contra-atacando com outro raio.

• **Vôo (10 pontos):** Agora é oficial. Com esta vantagem o personagem pode flutuar ou voar sem a ajuda de aparelhos especiais.

• **Amnésia (-20 pontos):** O herói pouco ou nada sabe sobre seu passado. Não se lembra nem mesmo se é herói ou vilão. Não saberá quem são seus amigos e seus inimigos, e por isso não confiará em ninguém — ou então pode acabar sendo enganado pelos viloes para lutar ao lado deles, o que às vezes acontece. O passado do personagem é conhecido apenas pelo Mestre, que pode reservar alguma desagradável surpresa para o futuro!

• **Assanhamento (-10 pontos):** Na presença de alguém do sexo oposto, o personagem fica agitado, faz piadinhas, lança indiretas...

• **Cabeça-dura (-10 pontos):** O personagem é extremamente teimoso. Só faz o que lhe dá na telha, não importa o quanto seja perigosa, comprometedora ou estúpida a sua atitude.

• **Covardia (-10 pontos):** O personagem jamais entra em uma briga, fugindo imediatamente ou procurando o esconderijo mais próximo.

• **Delicadeza (-10 pontos):** O herói é... bem, digamos... sensível. Gosta de flores, olha se muito no espelho, brinca com bonecas ou tende a usar armaduras cor-de-rosa. Fica escandalizado com a violência, e luta apenas em último caso. Se for uma heroína isso não chega a ser tão sério, mas homens com esta desvantagem podem ser alvo de comentários maldosos ("Aí, boiola!").

• **Dupla Personalidade (-20 pontos):** O personagem tem duas personalidades completamente opostas, inclusive com aparências diferentes. O personagem muda de personalidade (e aparência) somente em uma determinada circunstância, por exemplo.

• **Fome Compulsiva (-10 pontos):** O personagem precisa comer (e comer MUITO) pelo menos uma vez durante a aventura. Se não conseguir, ele fica emburrado e reclamando "estou com fome" — mesmo enquanto leva uma surra!

• **Inocência Crônica (-10 pontos):** O personagem é extremamente crédulo e incapaz de pensamentos maliciosos, mais ainda do que seria normal para um herói japonês.

• **Puxa-saco (-10 pontos):** O personagem tem um ídolo, pelo qual fará qualquer coisa. Para ele, somente o seu ídolo é o mais forte, ou o mais bonito, ou o mais rápido, ou o melhor em qualquer coisa. Detalhe: o personagem não reconhece ser um puxa-saco.

• **Rabo de Macaco (-30 pontos):** O personagem (um sayajin) possui um rabo igual ao de um mico, que pode ser usado para manusear objetos. Porém, ao olhar diretamente para a lua cheia... bem, ele torna-se um bicho muito grande, muito feio e muuuuuiiito mau! Ele assume as estatísticas de um personagem gigante. Quando isso acontece, o jogador perde o controle sobre o personagem, e ele torna-se um NPC (pensou que era só arrancar o rabo e sair detonando, é?). Outra coisa: se ele perder o rabo, também perde metade de sua Força e Habilidade (arredondando para baixo).

• **Timidez Crônica (-10 pontos):** O oposto de Assanhamento. O personagem é extremamente tímido na presença de alguém do sexo oposto. Nestas condições, é incapaz de atacar ou de fazer qualquer outra ação que não seja fugir ou enfiar a cara no esconderijo mais próximo. Um personagem não pode ter as duas desvantagens (Assanhamento e Timidez Crônica).

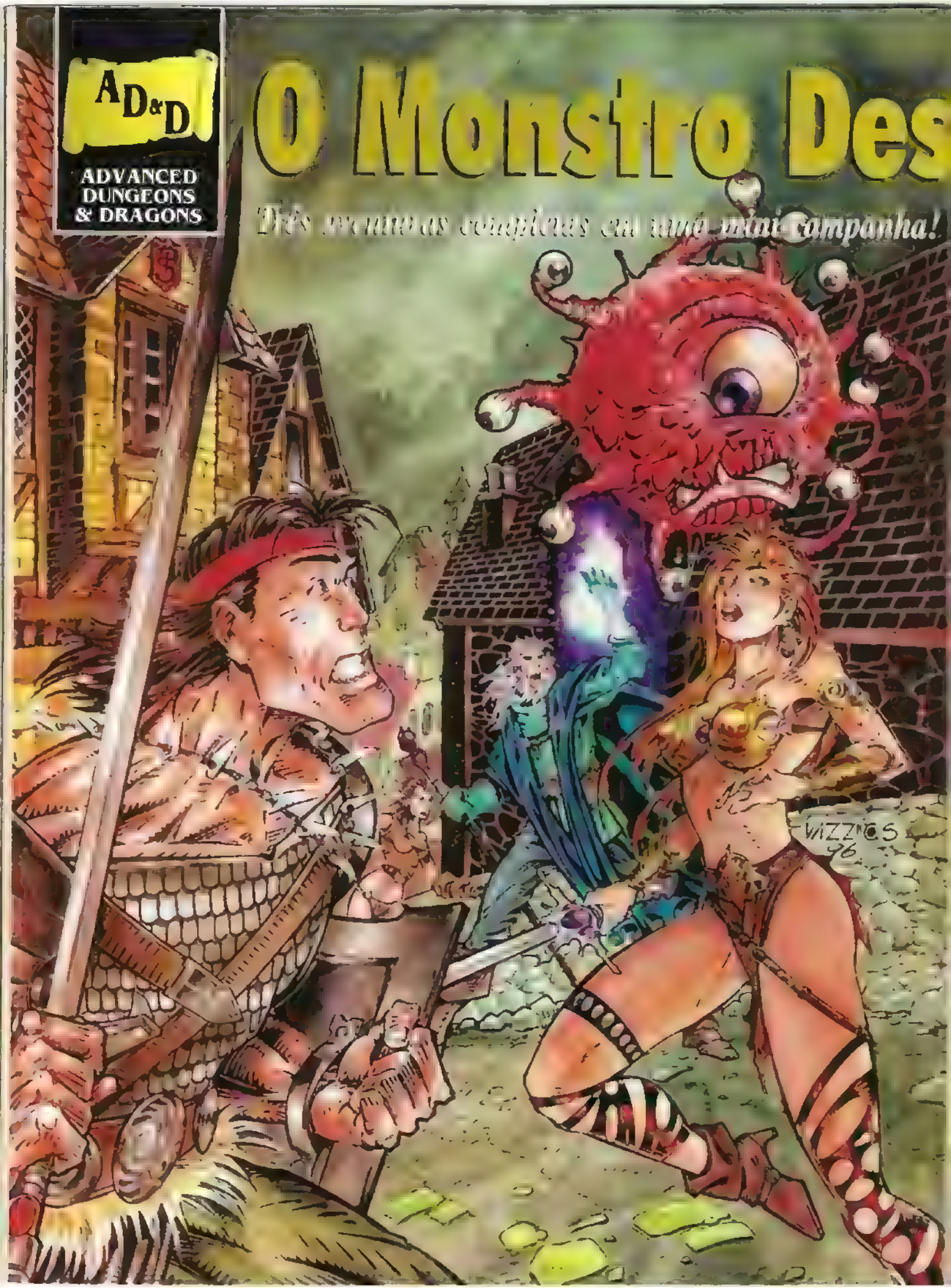
Bulma
F1, H3, R1, A0, PdF0
Vantagens e Desvantagens: Inteligência, Carisma, Delicadeza, Muso Metido a Besta (Yamcha), Covardia
A garota que convenceu Goku a sair pelo mundo atrás das Dragon Balls. Muito inteligente, habilidosa com máquinas e apaixonada por Yamcha.

Uron
F1, H3, R2, A0, PdF0
Vantagens e Desvantagens: Metamorfose, Sumiço Salvador Musa Metida a Besta (Bulma) Covardia, Assanhamento.
Metamorfo com aparência de porco. Muito covarde jamais se envolve diretamente em uma briga.

Puah
F1, H3, R2, A0, PdF0
Vantagens e Desvantagens: Metamorfose, Vôo, Covardia, Puxa-Saco.
Puah é um gato metamorfo companheiro de Yamcha. Foi colega de Uron na escola para metamorfos.

Mestre Kame
F4, H5, R5, A0, PdF2
Vantagens e Desvantagens: Onda de Energia (Kamehameha), Recuperação Espantosa, Mil Disfarces, Assanhamento, Musa Metida a Besta (Bulma)
Treinou Goku e Krilyn para o Campeonato. Possui uma técnica secreta chamada Kame Hame Ha, um raio muito poderoso. Kame é bem humorado e adora passar cantadas nas mulheres bonitas.

Lunch
F1, H3, R4, A0, PdF1 (armas)
Vantagens e Desvantagens: Carisma, Delicadeza, Mau Humor, Amnésia (uma personalidade não sabe do que a outra faz).
Uma garota estranha que Goku e Krilyn deram de presente ao mestre Kame. Lunch tem duas personalidades: uma boa (a morena) e outra má (a loira). Ela se transforma quando espirra.


AD&D
ADVANCED
DUNGEONS
& DRAGONS
O Monstro Des
Três aventuras completas em uma mini campanha!
VIZZIOS
96

astrado

Esta é uma aventura para 4 a 6 personagens com níveis entre 3° e 5°, somando cerca de 18 a 20 níveis. Clérigos e guerreiros são essenciais (como sempre, aliás).
Os personagens deverão ajudar um outro aventureiro, agora transformado em monstro, a se livrar desta terrível maldição. No caminho eles enfrentarão um pântano infestado de sapos e a vingança de um mantícora contra um druida. Se o Mestre preferir, pode dar um tom cômico à história utilizando o personagem Torinks — o aventureiro transformado — como um monstro atrapalhado e desajeitado. A aventura também pode ser jogada de maneira mais séria, fazendo que o beholder seja uma figura amargurada, até que encontra os jogadores.
Além da aventura principal, as duas outras histórias que aparecem aqui podem ser usadas como aventuras separadas. **O Pântano dos Juncos** e **A Mata dos Galhos Partidos** podem ser facilmente adaptadas para outras campanhas, assim como seus habitantes.

Maranta, vila de mercadores

Tudo começa no pequeno vilarejo de Maranta, mas na verdade pode ter início em qualquer cidade que o Mestre julgar melhor para sua campanha.
Maranta é recente, formada pela aglomeração de mercadores à beira da estrada que segue para uma grande cidade a oeste (Waterdeep, Palanthas ou outra qualquer a critério do Mestre). Por razões desconhecida, os goblins que infestam as montanhas ao norte nunca atacam esta parte da estrada; os mercadores então trouxeram suas famílias, fundaram a vila e deram-lhe o nome de uma planta encontrada com freqüência na região.
A vila consiste em vinte ou trinta casas simples à volta da praça principal e ao longo das duas principais (e únicas) ruas da cidade: A Rua dos Viajantes é, na verdade, parte da estrada que passa pela vila; a outra é a Rua dos Lenhadores, que vai da praça até a casa do prefeito e continua até a floresta a noroeste.
Os marantenses são amigáveis e de boa índole, vivendo bem como mercadores — negócio que está se mostrando muito lucrativo, o suficiente para fazer a cidade crescer. Talvez em poucos anos Maranta se torne um cidade de porte razoável.

Terror na praça!

Quando os PJs estiverem chegando à cidade, ansiosos por comida, bebida e descanso, são surpreendidos com uma correria desesperada: pessoas gritam e fogem de algo que vem do norte da cidade (lembre-se, os personagens vêm da estrada, no sentido contrário do corre-corre). Se os aventureiros conseguirem parar alguém, ou apenas perguntar o que está acontecendo, descobrem que todos estão fugindo de "um terrível monstro" que está atacando Maranta.
Chegando à praça, os heróis encontram algumas pessoas desmaiadas: algumas claramente dormindo, outras paralisadas e duas delas com algumas partes do corpo transformadas em pedra! Mas o que mais chama a atenção é o beholder que vem flutuando na direção dos aventureiros!
Antes que os aventureiros ataquem a criatura (ou fujam dela), o beholder rapidamente implora por misericórdia:

Ei, ei, calma pessoal! Eu não quero machucar ninguém! Socorro! Eu não sou um monstro! Eu fui enfeitiçado! Quer dizer, acho que fui enfeitiçado...

Se os aventureiros atacarem o beholder mesmo assim, ele não revidará os ataques, mas irá "acidentalmente" imobilizar o grupo com os raios de Enfeitiçar Pessoas, Sono, Lentidão e Raio da Morte (que está funcionando como um Imobilizar Pessoas; veja o quadro ao lado). Como o beholder é parte importantíssima da aventura, o Mestre deve tentar evitar que ele seja morto pelos jogadores. Caso isso aconteça, a aventura acaba aqui...
Se os jogadores ouvirem o inseguro monstro, ele contará a seguinte história:

Eu não sou o monstro que vocês devem estar pensando. Sou um aventureiro como vocês, e que — não me lembro muito bem como aconteceu — foi transfigurado nesta forma horripilante! Lembro-me apenas de estar procurando um tesouro em uma caverna cheia de perigos indescritíveis e monstros assustadores, quando devo ter ativado uma armadilha mágica de qualquer espécie na sala do tesouro, que me transformou nisto...
Sei que deve haver algo entre meus pertences (que, naturalmente, ainda estão na caverna) ou no tesouro que pode desfazer esta maldição, mas não consigo lembrar-me de que se trata! Sei apenas que sou um aventureiro, conheço algo sobre algum tipo de magia e meu nome se parece com Torinks, Toriks, Torix... algo assim.
Se me ajudarem a voltar à caverna, enfrentar os terríveis monstros que lá existem, e prometo que podem ficar com todo o tesouro! Não me interesso mais por ele (snif)! Quero apenas voltar a ser humano... ou elfo, ou anão, sei lá...

Se alguma magia ou habilidade de detecção de mentira ou intenções malignas for utilizada, dirá que a criatura fala a verdade; está realmente assustada e beirando o desespero. Caso os jogadores aceitem (se um deles foi atingido pelo raio de Enfeitiçar Pessoas, insistirá para que ajudem a "pobre criatura indefesa"), Torinks ficará tão feliz que vai disparar acidentalmente 1d6 raios aleatórios dos olhos.
Se os jogadores não quiserem ajudar o monstro, além de fazer que ele chore copiosamente, a aventura terminará aqui e o beholder irá procurar alguns heróis "de verdade" para ajudá-lo.

Monstro Bobão

Torinks foi metamorfoseado em um beholder, mas não sabe usar plenamente os poderes da criatura. No decorrer da aventura, ele aprenderá a controlar os olhos pequenos e "desligar" o efeito anti-magia do olho central, com um pouco de concentração.
No início, contudo, cada vez que ele estiver distraído, assustado, eufórico ou quando tentar apontar alguma coisa, ele ativará um dos olhos acidentalmente (jogue 1d10 na tabela abaixo). Os poderes funcionam como magias lançadas por um mago de 8° nível.

1) Enfeitiçar Pessoas
2) Enfeitiçar Monstros
3) Sono
4) Carne em Pedra (dura 1d8+3 rodadas)
5) Imobilizar Pessoas (em vez de Desintegração)
6) Lentidão
7) Área Escorregadia (em vez de Telecinésia)
8) Luz Contínua (em vez de Raio da Morte)
9) Esquecimento (em vez de Medo)
10) Levitação (em vez de Causar Ferimentos Graves)

Torinks (beholder): Inteligência Alta (14); Tendência Bondosa (neutro e bom) CA: 0/2/7; Mov.: Vn 3(B); Pontos de Vida: 64, N°ataques: 1; Dano/ataque: 2d4 (só atacará em último caso; acha nojento morder o inimigo), Ataques especiais: Magia; Defesas Especiais: o olho central anula magia (por azar, Torinks é curioso e vai "dar uma espiadinha" no que o mago do grupo está fazendo...); Proteção a Magia: 0%; Tamanho: 2m de diâmetro.

O Pântano dos Juncos

Catoblepas de Inghlblhpholstgt

Inteligência Baixa (7), Tendência Neutra; CA 5; Mov. 6; Dados de Vida 8; TAC0 13; Nº Ataques 1; Dano/ataque 1d6+especial; Ataque Especial veja abaixo; Defesa Especial regeneração; Resistência à Magia 0%; Tamanho G; Moral 14.

A criatura não é agressiva. Quase nunca ataca (apenas 1 em 1d12). Seu "raio batráquio" está sempre ativado — e, embora preguiçoso, o monstro investiga qualquer barulho próximo. Criaturas atingidas pelo raio são transformadas em anfíbios: humanos, semi-humano e humanóides tornam-se bullywugs; animais herbívoros viram Rãs Gigantes ou Sapos Gigantes; animais carnívoros tornam-se Rãs Mortais ou Sapos Venenosos; monstros e animais com mais de 6 dados de vida não são afetados. A transformação é temporária (1d6 horas), mas será permanente se uma mesma criatura for exposta mais de cinco vezes. Um alvo bem sucedido em um teste de Resistência contra Paralisação, Veneno ou Morte com penalização de -3 não será afetado.

No pântano, a fera não precisa comer e regenera 3 pontos de vida por rodada — exceto dano causado por fogo, ácido e eletricidade.

Seguindo a trilha indicada por Tornks, depois de um dia de viagem entre colinas e campinas, os aventureiros começam a ver outro tipo de cenário; a terra é escura, malcheirosa e cheia de detritos. A vegetação fica mais densa, mas com o típico aspecto pantanoso; as árvores são poucas, e as que existem não são muito altas. Há muita vegetação rasteira, como vinhas e trepadeiras. Aos poucos os PJs se encontram em um pântano bastante cerrado, úmido e quente. O coaxar de sapos pode ser ouvido ao longe, mas nenhum barulho por perto.

Se os PJs perguntarem a Tornks se é necessário passar pelo pântano, ele responderá que sim (na verdade, é o único caminho que ele se lembra), e que não há perigo algum. Claro, quando passou por aqui pela primeira vez, os bullywugs do lugar se esconderam com medo do monstro!

Quando o grupo chegar ao centro do pântano, terão que atravessar uma lagoa com apenas um metro de profundidade, onde podem ser encontrados juncos de variados tamanhos. Neste instante 12 bullywugs (ou 2 para cada jogador) saltarão de dentro dágua e atacarão de surpresa (-2 no teste de Surpresa), utilizando sua capacidade de camuflagem. A maior parte usa azagaias com as duas mãos, enquanto outros utilizam espada curta ou machado em uma mão e escudo na outra. Armas das vítimas anteriores também podem ser vistas com os atacantes.

Se o combate durar mais de 4 rodadas, outras criaturas do pântano serão atraídas pelo barulho. O Mestre pode determinar quais jogando 1d8 na seguinte tabela:

1-2	**1d6+1 Rãs Gigantes**
3-4	**3d6 Rãs Mortais**
5-6	**1d10 Sapos Gigantes**
7-8	**1d4 Sapos Venenosos**

Este encontro é extremamente opcional: se a luta com os bullywugs estiver indo mal para o lado dos jogadores, não piore as coisas, apenas diga que outras criaturas do pântano estão observando a briga.

Isso servirá para mostrar que o pântano possui população anormal de sapos e criaturas aparentadas. Se os jogadores quiserem investigar, ou se encontrarem alguma pista (como um símbolo sagrado dos sacerdotes de Inghlblhpholstgt, identificado através da perícia Teologia) no corpo de algum bullywug morto, poderão procurar no pântano até encontrar os escombros do templo da antiga Irmandade do Batráquio.

No templo, qualquer personagem que tiver a perícia Teologia ou Línguas Antigas poderá descobrir, através dos desenhos das paredes, a história do culto. O grande problema é que eles acabarão por encontrar o Catoblepas de Inghlblhpholstgt, coisa que pode resultar em consequências interessantes (veja a seguir).

A Irmandade do Batráquio

Há muitos séculos, um estranho grupo adorava um antigo – e muito pouco conhecido – deus chamado Inghlblhpholstgt, o Grande Deus Sapo.

Pouco se sabe a respeito do culto e de seus rituais e seus objetivos eram desconhecidos; mas o principal deles era, além de levar aos mortais a glória d'Aquele Cujo Nome Não Deve Ser Pronunciado. Eles ansiavam por alcançar o estágio máximo da evolução: a união do homem com o sapo. A Irmandade acreditava que os batráquios não eram o começo da escalada evolutiva, mas o ápice; a existência de todos os seres teria um fim durante um dilúvio de lama. Restariam apenas insetos, e o sapo seria a criatura abençoada com a sobrevivência.

Através de estranhas cerimônias, o Irmandade foi responsável pela criação da primeira fusão homem-sapo; os bullywugs, que apesar de imperfeitos, eram considerados por eles como "abençoados". Também foi devido a seus esforços que este mundo conheceu a Rã Mortal (chamados pela Irmandade de "Paladinos de Inghlblhpholstgt")

Bem antes da fundação de Maranta, há cerca de 500 anos, havia no pântano um templo da Irmandade do Batráquio. Eles estavam decididos a povoar a região com os filhos do Grande Deus Sapo, através de preces fervorosas, pediam por mais chuvas e pela capacidade de converter criaturas menos afortunadas à imagem e semelhança de seu deus.

Aos poucos, os sacerdotes foram transformando toda a fauna natural do pântano em bullywugs, sapos, rãs e coisas parecidas. Mas isso ainda não bastava; eles queriam espalhar sua visão por todo o mundo e, em uma fatídica noite, se reuniram em um ritual orando por uma solução. Foram atendidos, pois Inghlblhpholstgt lhes mandou uma criatura com poderes assombrosos, para mostrar a todos a sua força: um catoblepas. Mas, diferente dos exemplares comuns dessa espécie, este monstro não matava com seu olhar, mas transformava criaturas em bullywugs ou sapos.

Claro que a aparição do monstro foi suficiente para acabar com o culto; todos foram transformados e não se lembravam mais da Irmandade.

Seria uma catástrofe total se o Catoblepas de Inghlblhpholstgt saísse por aí transformando tudo e todos, mas o monstro é muito preguiçoso e fez do pântano seu lar — em especial as ruínas do templo, perto de onde foi conjurado —, e nunca sai de lá.

Apesar do perigo que possa aparentar, esse monstro é de extrema importância para a região, é justamente por sua causa que os goblins da montanha ao norte não alcançam a vila de Maranta e nem a estrada. Antes disso são transformados em sapos e bullywugs, e ficam no pântano (lembre-se disso, Mestre, se os PJs por acaso matarem o catoblepas...).

PJs Bullywugs

Após encontrarem o catoblepas de Inghlblb pholstgt, pode ser que um ou mais PJs sejam agora bullywugs. Um Mestre muito, muito mau pode apenas dizer que o personagem tem agora mesmas estatísticas do bullywug descrito no *Livro dos Monstros*. Fim. Mas, se você é um Mestre piedoso, faça assim: o personagem conserva suas características mentais originais (Inteligência, Sabedoria, Tendência, memórias...); ganha +2 em Destreza e -1 em Força (esqueça o Carisma). Não mudam os pontos de vida e testes de resistência. Roupas, armaduras, armas e equipamentos transformam-se em equivalentes para bullywugs (martelo de batalha torna-se um porrete, armadura de placas vira uma armadura de casco de tartaruga...), mas conservando o mesmo dano, proteção ou função.

Magos e bardos não poderão fazer magias; paladinos e clérigos usam suas magias e/ou poderes especiais como se tivessem dois níveis a menos. O poder da fé não pode ser usado contra mortos-vivos. Ladrões só podem utilizar suas habilidades de Mover-se em Silêncio, Esconder-se nas Sombras, Ouvir Ruídos e Escalar Muros (com penalidade de -25%).

A boa notícia é que o personagem pode saltar a até 5m de altura ou 10m de comprimento, sem impulso (uma corridinha pode aumentar para 15m), respirar embaixo d'água (sem limite) e nadar, mesmo que não tenha a perícia, tudo enquanto durar o efeito do "raio batráquio".

A Mata dos Galhos Partidos

A leste do pântano fica uma floresta pequena, porém densa; a Mata dos Galhos Partidos. Uma mata normal, sem animais gigantes ou monstruosos, mas mesmo assim pouco segura para os desacostumados à vida silvestre: tem plantas perigosas, insetos venenosos e predadores como lobos, javalis e pequenos felinos. Com cuidado (e põe cuidado nisso...), é um ótimo lugar para encontrar comida e água.

Os únicos moradores da Mata são também seus vigias; o druida Neldor e seu amigo, o ranger elfo Tahndour. O druida abandonou há anos sua vida de aventureiro e firmou moradia aqui, para preservar esta área — que, segundo ele, "é um perfeito sistema de harmonia entre todos os elementos da natureza". Ele devota toda a sua vida e seu tempo a "consertar" qualquer problema que ocorra na Mata, protegendo-a contra monstros e ataques dos goblins que vivem nas montanhas do norte. Neldor também conta com a valiosa ajuda de Teodoro ("Teddy"), seu animal de estimação: um enorme urso marrom, criado por ele desde

Sakrat, Mantícora, Int 7, Tendência Vil (leal e má), CA 4, Mov 12 Vn 18 (E), Pontos de Vida 36 (5 dados +3), TAC0 13, Nº ataques 3, Dano/ataque 1d3/1d3/1d8, Ataque Especial Espinhos da cauda, Tamanho (3,45m), XP 975. Sakrat é um mantícora velho e teimoso, desta vez lutando até a morte, pois acredita que agora conseguirá derrotar o druida.

Vülk, Lobo das Estepes, Int 10, Tendência Egoísta (neutra e má), CA 5, Mov 18, Pontos de Vida 32 (6 dados), TAC0 15, Nº ataque 1, Dano/ataque 2d8, Ataque Especial Gelo, Tamanho (3,0m), XP 975. Apesar do aspecto monstruoso, Vülk é esperto. Aprendeu a atacar primeiro os humanos que estiverem usando roupas leves, pois são mais fracos e oferecem pouca resistência. Sabe também que com isso pode estar eliminando um mago, o que é muito útil em uma luta.

H'aarrsh e **H'aarrkh**, Gnolls, Int 6, Tendência Cruel (caótica e má), CA 5, Mov 9, Pontos de Vida 14 e 15, TAC0 19, Nº ataque 1, Dano/ataque 2d4 (bardiche), Tamanho (2,35m e 2,37m) Estes irmãos são praticamente idênticos, sendo H'aarrkh um pouco mais alto. Se o combate estiver indo mal, eles largam as armas e fogem bem depressa!

filhote. Apesar de ser mal humorado e ranzinza, é totalmente obediente ao druida.
O elfo Tahndour Shadowtree abandonou sua cidade há tempos para conhecer o mundo. Tornou-se desgostoso com a companhia das pessoas e das grandes cidades, sentindo-se mais à vontade no meio do mato. Durante suas andanças conheceu Neldor, participando com ele de algumas aventuras.
Tempos depois, quando soube que o amigo estava morando perto de Maranta, foi fazer uma visita. Teve a oportunidade de ajudar Neldor a expulsar um cruel mantícora que pretendia atacar as criaturas da mata. Percebendo que sua ajuda aqui era de muita valia, Tahndour resolveu ficar, patrulhando o perímetro da floresta e ficando de olho em quem entrar; faz isso para que o invasor não seja vítima dos perigos da mata ou se torne ele um perigo para a mata.

Hora do chá

Quando os aventureiros avançam pela mata, sem qque percebam, o elfo os avista e corre para avisar o druida a respeito dos "estranhos que estão acompanhando um beholder". Quando Torinks passou por aqui antes, o ranger seguiu o monstro, preparado para atacá-lo assim que ele causasse algum estrago.
Como Torinks nao foi atacado e não atacou nenhum animal (que estavam escondidas, claro), a mata lhe pareceu muito calma e tranquila. De qualquer forma, Tahndour não confia no beholder, não gosta dele, não se mostrará à vontade com o monstro por perto e não falará com ele (na verdade, acha que a história toda é uma armadilha do perverso beholder para poder matar os aventureiros)
Ao saber sobre os heróis acompanhando o monstro, Neldor desejará encontrar-se com eles (sempre acompanhado do "ursinho de estimação"), para fazer perguntas a respeito seus planos. Ele ficará mais tranqüilo ao saber que as intenções dos PJs sao boas, e vai até oferecer comida (lembre-se, o druida é vegetariano: nada de javali assado!) e água limpa. Se os jogadores fizerem perguntas no caminho para a cabana do druida, utilize as informações abaixo:

• Ele sabe onde fica a caverna de onde Torinks diz ter vindo; pode apontar a direção certa para os jogadores e avisa que a caverna é infestada de kobolds.
• Ao norte existem montanhas cheias de goblins, sempre tentando atacar os viajantes da estrada ao sul, mas eles nunca conseguem chegar lá. Ele não sabe é que os goblins passam pelo Pântano dos Juncos e são transformados e bullywugs, ficando por lá mesmo.
• O druida acha estranho o Pântano dos Juncos ter tantos sapos e rãs, mas não conhece o motivo.
• Ele aconselha os jogadores (e principalmente Torinks) a tomarem muito cuidado para não prejudicarem a mata, e nem andarem por ela sem ele ou Tahndour para guiá-los.
Quando os jogadores estivem comendo e conversando, o elfo entra esbaforido, avisando algo sobre "o mantícora está de volta e trouxe reforços". Neldor pega suas armas (uma Cimitarra da Velocidade +3 e um escudo de madeira +4), explica rapidamente aos PJs a história de Sakrat e pergunta se eles vão ajudá lo. Independente da resposta dos heróis, Torinks se oferece para ajudar (ele não sabe muito bem como...).

De volta ao caminho certo

Após derrotar os monstros na floresta, os heróis podem descansar, se recuperar e atacar a reserva de poções de cura do druida; se todos foram bonzinhos, o druida irá oferecer um frasco com três doses para cada um. Ele também irá mostrar o caminho certo para chegar à caverna.
Neldor irá recusar polidamente um eventual convite para acompanhar o grupo; dirá que precisa "consertar" os estragos provocados pela luta com Sakrat, e necessita de algumas horas de sono e meditação. Mas se prontifica para ajudar os jogadores com qualquer problema quando voltarem da caverna dos koboldes (se Tahndour estiver por perto, vai comentar baixinho: "Isso SE eles voltarem...").
O elfo não aceitará ir com os jogadores. Como já foi dito, ele não confia em Torinks e acha que a história toda é uma armadilha

Neldor, druida humano 10º nível; For 12, Des 15, Con 13, Int 14, Sab 16, Car 17; Tendência Neutra; CA 3 (Bracelete de Defesa + Destreza); Pontos de vida 62; Nº de ataques 3/2; TAC0 14 (11 com a cimitarra); Dano/ataque; 1d8+3; Magias: Bênção, Curar Ferimentos Leves (3x), Fogo das Fadas, Pele de Árvore (2x), Bom Fruto, Demônio da Poeira, Obscurecimento, Convocar Relâmpagos, Imobilizar Animais, Molda Rochas, Curar Ferimentos Graves, Inseto Gigante.
Neldor é um típico druida, com barba espessa e cabelo longo, usando um robe azul simples. Sua voz é grave e bem forte, com um tom sempre muito amigável. Se oferecerá para curar os ferimentos dos personagens se eles ajudarem na luta contra o mantícora. Além das armas mágicas, Neldor possui também um Cajado das Florestas.

Tahndour; ranger elfo 6º nível; For 15, Des 17, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 10; Tendência Bondosa (neutra e boa); CA 4 (armadura + Destreza), Pontos de vida 35; Nº de ataques 2; TAC0 14; Dano/ataque; 1d6 (espada curta) e 1d8 (espada longa).
Elfo tímido e muito calado, falando muito pouco com estranhos. Costuma usar em combate uma espada curta e uma longa, mas se houver a necessidade, pode usar um arco longo que carrega nas costas. Tem uma Aljava de Ehlona e Botas Élficas.

Teodoro; urso marrom; Inteligência 5, tendência Neutra; CA 6; Pontos de vida 32 (5 dados +5); TAC0 15; Nº de ataques 3; Dano/ataque 1d6/1d6/1d8; Ataque Especial: Abraço; Tamanho 3,25m de altura.
Este enorme urso foi criado desde pequeno pelo druida, e considera-o como seu pai/mãe, lutando por ele e protegendo-o até a morte.

Acerto de Contas

Um ano atrás, o mantícora Sakrat procurava um lugar para sua toca, de preferência com caça abundante e fácil. Descobriu aquela floresta e achou que seria ideal; como não havia por perto nenhuma criatura com poder suficiente para ameaçá-lo, ele poderia assolar a região sem ser molestado.
Mas o druida que ali vivia discordava do monstro. Conhecendo os hábitos terríveis dos mantícoras, que caçam por prazer e matam animais silvestres sem necessidade, temia que tal criatura fizesse da floresta seu refúgio.
Esse pesadelo não deveria jamais tornar-se realidade, com a ajuda de Teodoro e Tahndour, o druida expulsou o monstro da floresta. Sakrat quase morreu na luta, mas conseguiu escapar jurando vingança contra o druida e seus amigos.
Durante o ano que se passou, Sakrat procurou aliados. Reuniu um bando de monstros para servir de reforço em sua revanche contra o druida Neldor "e seus amiguinhos", tomando a floresta como seu lar. Como o mantícora não é uma criatura muito carismática (e poucas são os que confiam neles), os únicos que se juntaram ao grupo foram Vülk, um enorme lobo das estepes, e os irmãos gnolls H'aarrsh e H'aarrkh
Sakrat está voltando neste instante, matando todos em seu caminho.

Covil dos Terríveis Monstros

Maldição da Metamorfose (7º círculo)

Alcance: Toque
Componentes: V, G
Duração: Especial
Tempo de Execução: 7
Área de Efeito: Um objeto (max. 1,5 m³)
Resistência: Anula

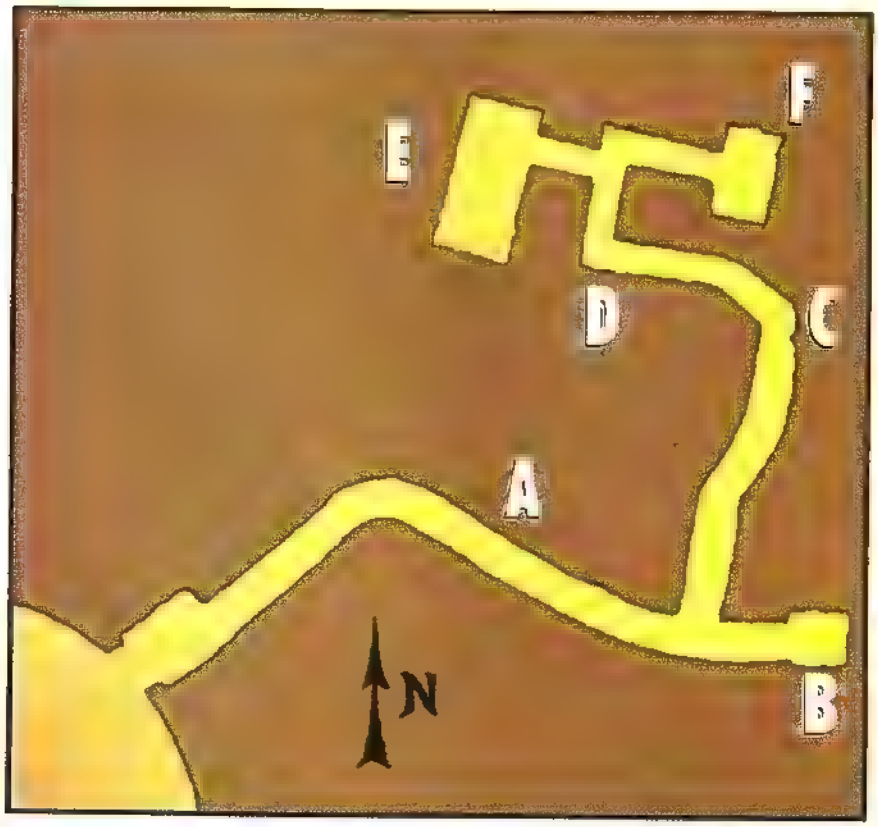
Esta magia transforma uma pessoa em um monstro e apaga parte de sua memória. Deve ser aplicada em um objeto que possa ser aberto (caixa, livro...), o que ativará a magia, transformando quem o abriu — se este falhar em um teste de resistência -4. O tipo exato de monstro é escolhido pelo Mestre. Se o objeto é fechado até 1d6 dias após sua abertura, a magia será revertida; caso contrário, os efeitos serão permanentes.

Horas depois de deixar a Mata dos Galhos Partidos para trás, os aventureiros chegam à entrada da caverna. Trata-se de uma formação natural aproveitada como uma espécie de lugar de descanso. Um anão ou gnomo que esteja no grupo reconhecerá a caverna como uma construção de anões, mas muito antiga e com alterações recentes.

A caverna era realmente utilizada por anões, séculos atrás, mas foi abandonada quando estes se mudaram para cavernas mais profundas, a noroeste. Uma pequena tribo de kobolds encontrou o lugar quando fugia dos goblins da montanha e, com algumas armadilhas, pequenas alterações e escavações, conseguiu sobreviver até hoje. Esses kobolds são extremamente paranóicos: acreditam que todos que entram na caverna estão ali para matá-los e destruir a tribo. Por isso vão considerar qualquer um inimigo.

Se alguém procurar por rastros, encontrará pegadas pequenas (de kobolds) e uma trilha de pegadas humanas, de alguém que estava usando botas e que entrou na caverna há cerca de dois dias: na verdade, são as pegadas originais de Torinks.

Os corredores da caverna são de pedra escavada, com aproximadamente um metro de largura e dois de altura. Torinks se lembra vagamente das armadilhas dos kobolds: sabe que em determinado lugar existe "algo perigoso" (o que não é suficiente para descobrir a armadilha em si). No caso da primeira armadilha, por exemplo, ele dirá que se lembra de algo parecido com pequenos camarões...



A Chuva de Insetos

Nesta parte da caverna, os kobolds escavaram uma seção acima do teto e fizeram furos, permitindo que joguem coisas sobre quem passar pelo corredor principal. Essas "coisas" costumam ser animais peçonhentos, como escorpiões, aranhas, lacraias e besouros. É mais divertido que óleo quente ou pedras.

Quando todos os PJs estiverem na área, centenas de insetos começam a cair do teto, assustando mais do que ferindo. É impossível lançar magias nessas condições, a menos que o personagem remova os insetos do corpo. Cada jogador perde um ponto de vida e deve fazer um teste de resistência contra veneno com um bônus de +4, ou será afetado por veneno tipo B.

B Beco sem Saída

Este corredor termina em uma pequena sala, e não tem nada mais além disso. Mas é ideal para encurralar criaturas (ou jogadores) em fuga ou desesperados.

C Terror das Armaduras

Através de uma porta secreta localizada na parede leste, os kobolds empurram para o corredor um monstro da ferrugem na direção dos jogadores. Se estes não estiverem ostentando nenhum objeto metálico de bom tamanho, o bicho apenas dormirá tranqüilamente. Mas se qualquer coisa maior que uma espada curta estiver à mostra, o monstro ficará alucinado e "atacará" o personagem com o objeto.

O monstro já vivia na caverna quando os kobolds chegaram, e estes acharam útil mantê-lo vivo para tornar os invasores mais fáceis de combater.

Monstro da Ferrugem: Int (1), Tendência Neutra, CA 2, Mov 12, Pontos de Vida 28 (5 dados), TAC0 15, Nº ataques 2, Dano/ataque Nenhum, Ataque Especial Oxidação, Tamanho (1,5m comprimento), XP 270.

D Ataque às Estátuas

Depois que os personagens passarem pela porta secreta marcada com D no mapa, os kobolds empurram (com um bastão beeeem longo) dois vermes da carniça na direção dos invasores. Quando vários integrantes do grupo estiverem paralisados, os kobolds atacarão em massa (o verme da carniça é sua última esperança de deter os "invasores maus").

Vermes da Carniça (2): Int 0, Tendência Neutra, CA 3/7, Mov 12, Pontos de Vida 16, 18 (3 dados +1), TAC0 17, Nºataques 1 ou 8, Dano/ataque 1d2 ou especial, Ataque Especial Paralisaçao, Tamanho (3m comprimento), XP 420.

Kobolds (23): Int (8-10), Tendência Vil (leal e má), CA 8 ou 9, Mov 6, Pontos de vida 2 a 4 (1/2 dado), TAC0 20, Nº ataques 1, Dano/ataque 1d4 ou 1d6, Tamanho 90cm, XP 8 cada.

O chefe da tribo kobold tem Int 13, CA 6, 7 pontos de vida, usa uma espada curta para atacar e vale 15 XP.

E Acampamento

É aqui que os kobolds dormem e criam seus filhotes. Aqui são encontradas 16 fêmeas (se bem que é impossível diferenciá-las dos machos). Estão amedrontadas, protegendo seus 9 filhotes e 20 ovos (kobolds põem ovos, você não sabia?).

F Sala do Tesouro

Muitos dos objetos encontrados aqui foram achados pelos kobolds quando faziam suas escavações. Uma arca de madeira ricamente ornamentada está no centro da sala, com a tampa aberta. Ao seu redor, muitas moedas e algumas jóias estão empilhadas. À esquerda uma mochila foi abandonada com uma harpa e uma espada longa.

A arca não foi tocada pelos kobolds porque um de seus entalhes lembra uma runa kobold que significa "Perigo! Morte!".

Foi justamente essa arca que provocou a transformação em Torinks: qualquer pessoa que abrisse a arca seria transformada em uma criatura terrível, esquecendo-se do que realmente era (como em uma magia de Metamorfose). Para reverter a transformação basta fechar a arca.

Caso alguém deseje tornar a abrir a arca, sem ativa a magia, basta usar um Dissipar Magias contra 9° nível.

Dentro do baú os jogadores encontram 46 moedas de eléctrum, 79 de ouro, 71 de prata, 187 de cobre, uma ônix, uma hematita e três poções; de sopro-de-dragão, de controle de mortos-vivos e de velocidade. Fora do baú estão 45 moedas de ourto, 30 de prata e 85 de bronze. A mochila, a espada e a harpa são comuns, e pertenciam a Torinks.

Torinks Volta ao Normal

Ao fechar a arca, o beholder volta à sua forma original; Torinks, o bardo, que de tão feliz começa a cantar odes e mais odes aos seus valentes amigos. Infelizmente, ele não canta muito bem: sua voz é desafinada e suas rimas, horrorosas. Ele insiste em acompanhar os heróis de volta à vila para comemorar com eles (desde que eles paguem, é claro, pois o tesouro é deles). Insiste em passar pela floresta de Neldor, para agradecer lhe também. Esta será uma looonga viagem de volta...

Se o Mestre quiser, Torinks pode se tornar um seguidor do grupo, atuando como PdM

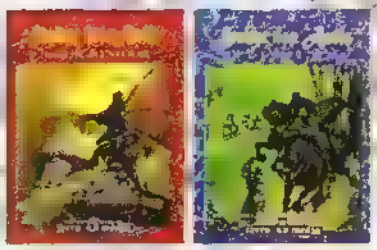
Torinks, bardo humano 2° nível, For 10, Des 15, Con 12, Int 14, Wis 8, Car 16, CA 7 (corselete de couro + Destreza), Pontos de vida 7, equipamento: espada curta, três adagas, harpa, livro de magias, 20 m de corda, 5 tochas, botas novas, 5 moedas de ouro, 3 de prata, 14 de cobre.

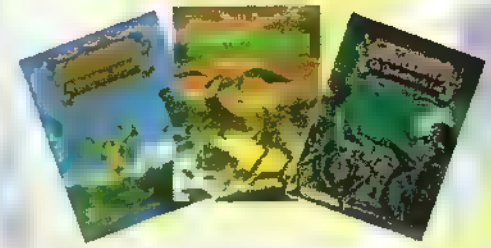
Torinks é um rapaz baixinho (1,55m) e aparentemente franzino, com cabelos louros penteados para trás. Ele tem um enorme bigode e usa roupas largas, de cores berrantes

ROGÉRIO SALADINO

Forbidden Pla ne

Forbidden Planet





FIRST QUEST Parte I
Livro de regras, livro de monstros e tesouros folheto do mago, folheto do clérigo, 3 fichas de personagens, 6 dados e 6 miniaturas 28,00 ( )

FIRST QUEST- Parte II
Livro de aventuras, poster com 8 mapas p/ aventuras, mini-mapa 3 fichas personagens escudo do mestre e CD áudio interativo com explicações, narração e efeitos ..... 28,00 ( )

FIRST QUEST - Estojo Completo ....* 45,00 ( )
LIVRO DO JOGADOR AD&D ..... 35,00 ( )
LIVRO DO MESTRE AD&D ..... 30,00 ( )
LIVRO DOS MONSTROS AD&D ..... 39,90 ( )

FORGOTTEN REALMS
Parte I - Uma Viagem aos Reinos .. 28,00 ( )
Parte II - Shadowdale ..... 28,00 ( )
Parte III - Undermountain - Guia .... 28,00 ( )
Parte IV - Av. em Undermountain .. 28,00 ( )

KARAMEIKOS - Vol-I ..... 28,00 ( )

KARAMEIKOS Vol-II ..... 28,00 ( )

HERO QUEST
O pré-RPG ideal p/ crianças e mentes antes, em um Universo mágico cheio de surpresas 39,00 ( )

DRAGON QUEST (Ultimas unidades)
Jogo introdutório ao RPG. Desafios em mas morras com monstros e tesouros. Caixa com dados especiais, cards manual de instruções, miniaturas plásticas, e tabuleiro. .... 45,00 ( )

SHADOWRUN (Manual Básico) ..... 35,00 ( )
Contatos (suplemento + escudo) .... 11,50 ( )
Metagen (aventura) ..... 10,00 ( )
Catálogo do Samurai Urbano (supl.) .. 11,50 ( )

TRILOGIA SHADOWRUN - SEGREDOS DO PODER (Literatura)
Vol. I Não Faça Acordos com o Dragão 18,60 ( )
Vol. II - Escolha Seus Inimigos com Cuidado ..... 16,20 ( )
Vol. III Encontre Sua Própria Verdade 22,00 ( )

TAGMAR (RPG Nac.) Básico ..... 22,00 ( )
Livro de Criaturas ..... 10,00 ( )
O Arado de Ouro ..... 6,00 ( )
A Fronteira ..... 9,00 ( )
Império ..... 18,00 ( )

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES (RPG Nac.) Básico 20,00 ( )
O Engenho /A Floresta do Medo (aventuras) ..... 9,00 ( )
Os Quinhentos da Lua (aventura) .... 10,00 ( )
O Vale dos Acrítos (aventura) ..... 10,00 ( )

SENHOR DOS ANÉIS JOGO DE AVENTURAS
Manual Básico ..... 25,50 ( )
Livro de Aventuras ..... 18,60 ( )
Um Espião em Eisengard (livro-jogo) 12,60 ( )

Literatura de J.R.R. TOLKIEN
Senhor dos Anéis - Trilogia
Vol. I A Sociedade do Anel ..... 25,40 ( )
Vol. II As Duas Torres ..... 25,40 ( )
Vol. III - O Retorno do Rei ..... 25,40 ( )
O Hobbit ..... 25,40 ( )

ÚLTIMAS NOVIDADES

•CHEGARAM MINIATURAS BANHADAS PARA RPG
•Preço entre 1,50 a 3,00 Reais

KIT DE DADOS

Cada conjunto contém 6 unidades (4, 6, 8, 10, 12, e 20 faces)
opaco R$ 5,50 ( )
acrílico R$ 6,90 ( )

MINIATURAS

COLEÇÃO Anões (8 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Heróis (9 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Vampires (4 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Lobisomens (4 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Esqueletos (6 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Elfos (7 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Orcs (6 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Heróis + Vilões (13 peças) ..... 9,50 ( )
COLEÇÃO Montaria Goblin (8 peças) ..... 8,90 ( )
COLEÇÃO Barbaros (6 peças) ..... 8,90 ( )

DRAGÃO Verde ..... 5,50 ( )
DRAGÃO Dourado ..... 5,50 ( )
DRAGÃO Vermelho ..... 9,50 ( )
DRAGÃO Cromático (Hidra 5 cabeças) ..... 25,00 ( )
DRAGÃO Imperador (Tam. Gde) ..... 28,00 ( )
Cavalaria de Orcs ..... 10,90 ( )
Gigante de Fogo ..... 5,50 ( )
COLEÇÃO "Senhor dos Anéis" ..... 9,50 ( )
Grifo ..... 9,50 ( )

Agora todas as miniaturas são banhadas!

t leva até você...

GURPS Pack
Modulo Básico 2ª edição, tabela para mestres, capa plástica, poster e 3 dados de seis faces ..... 38,00 ( )
GURPS Cyberpunk ..... 25,50 ( )
GURPS Fantasy ..... 25,50 ( )
GURPS Horror ..... 25,50 ( )
GURPS Illuminati ..... 25,50 ( )
GURPS Império Romano ..... 25,50 ( )
GURPS Magia ..... 25,50 ( )
GURPS Supers ..... 29,00 ( )
GURPS Viagem no Tempo ..... 25,50 ( )
VAMPIRO: A MASCARA (Pack) ..... 45,00 ( )
VAMPIRO Guia do Jogador ..... 39,00 ( )
Livro do Clã BRUJAH ..... 15,95 ( )
Livro do Clã GANGREL ..... 15,95 ( )
Livro do Clã MALKAVIAN ..... 15,95 ( )
Livro do Clã NOSFERATU ..... 15,95 ( )
Livro do Clã TREMERE ..... 15,95 ( )
Livro do Clã VENTRUE ..... 15,95 ( )
Escudo p/VAMPIRO ..... 7,50 ( )
KIT VAMPIRO: 10 dados de 10 faces + bolsa de veludo + brinde ..... 12,00 ( )
LITERATURA
"O LIVRO DOS VAMPIROS" (1.200 pg.) 38,50 ( )
(ENCICLOPÉDIA DOS MORTOS VIVOS)
LOBISOMEM: O Apocalipse
Pack ..... 45,00 ( )
TOON (Básico) ..... 38,50 ( )
PARANÓIA - Manual Básico ..... 27,50 ( )
CYBERPUNK 2020 ..... 29,00 ( )
MULHERES MACNOMAS ..... 5,00 ( )
Frentes Renegadas ..... 5,00 ( )
TWERPS ..... 5,00 ( )
MONSTROS (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 14,00 ( )
Rupe-Kul (aventura + escudo) 12,00 ( )
ARKANUN (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 12,00 ( )
GRIMÓRIO (Suplemento) ..... 12,00 ( )
INVASÃO (RPG)
Manual Básico ..... 12,00 ( )
MILLENIA (RPG Nacional)
Manual Básico ..... 28,00 ( )
GUIA DE ARMAS ..... 15,00 ( )

INTERNET: E-Mail: fbplanet@mandic.com.br

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
* ESTADOS: AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO: 15,00

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (use uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas:

VALOR + 3,50 = ... CHEQUE Nº ..... NOME: .....*

FONE: ..... END: .....

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

CIDADE ..... ESTADO ..... CEP .....

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clelia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone-(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE -Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

PEDIDOS: FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
535-3804
Tel. e Fax: (011) 255-9858

DB 23

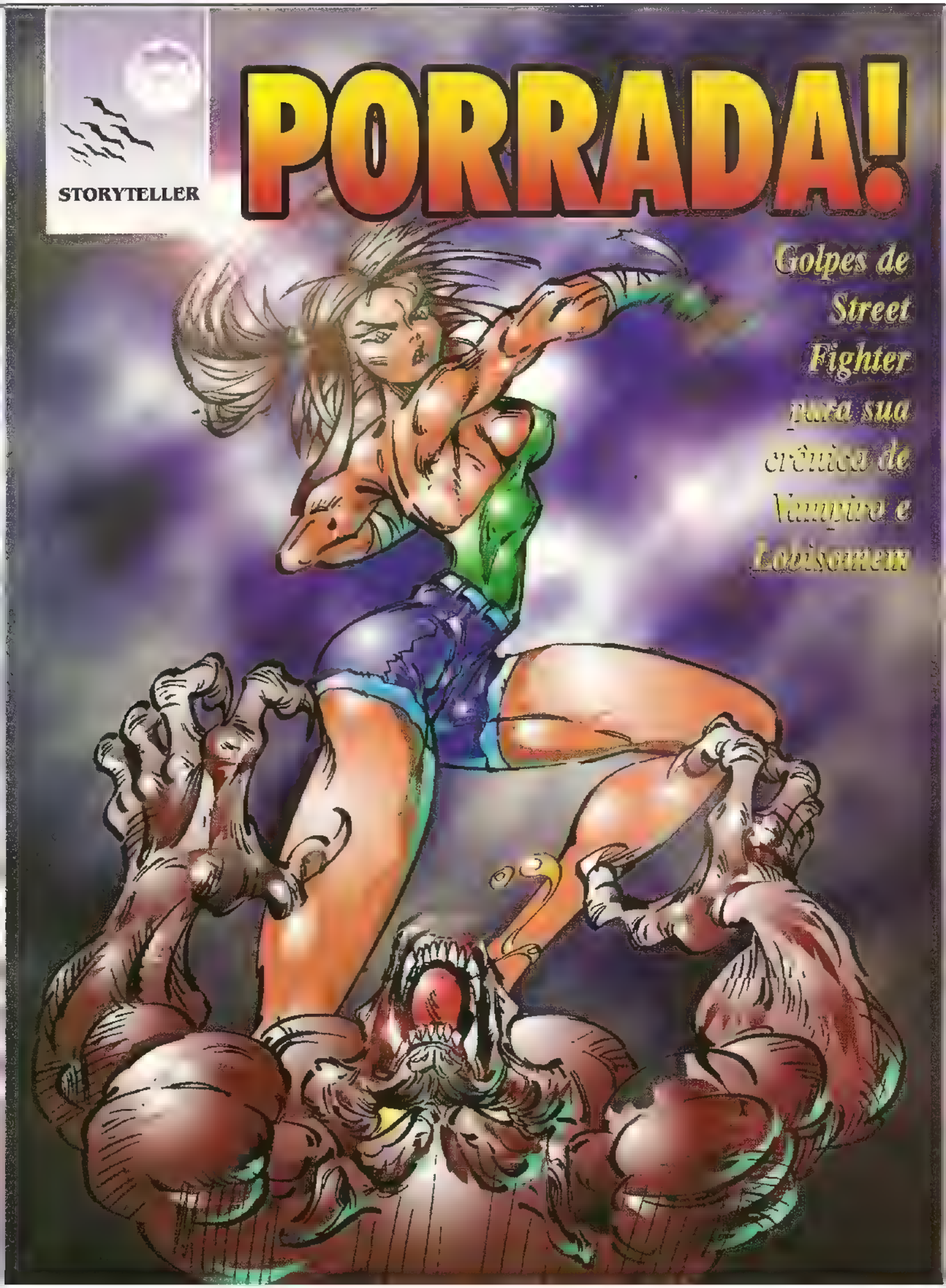
VALE XEROX

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!

STORYTELLER

PORRADA!

Golpes de Street Fighter fura sua crônica de Vampiro e Lobisomem



Será que aquele seu lobisomem preferido nao estudou artes marciais antes de se tornar o que é hoje? Poderia ter aprendido em uma academia, nas ruas, com algum Parente — ou talvez com aquele velho zelador do prédio, que cultiva árvores em miniatura...

Este sistema de combate é uma adaptação para *Storyteller* de algumas manobras especiais encontradas nos livros ***Street Fighter - The Storytelling Game*** e ***Street Fighter - Player's Guide*** da White Wolf (ainda não traduzidos). Ele enfatiza as Habilidades Briga, Esquiva e Atletismo. Quando um personagem tem especialização (quatro ou mais pontos) em uma destas habilidades, principalmente Briga, supõe-se que ele seja treinado em algum tipo de arte marcial ou técnica de luta.

Mas o que são as artes marciais sem seus golpes e manobras especiais? Nada disso é detalhado em *Vampiro, Lobisomem, Mage* e seus suplementos - exceto pela Tradição Akashic Brotherhood de Magos orientais, e a arte do Kainlin-Dô dos Lobisomens Portadores da Luz. Mesmo nestes casos existem apenas uns poucos golpes, a maioria necessitando de coisas sobrenaturais como Gnose e Quintessência.

ESTILOS DE LUTA

Existe uma infinidade de estilos de luta marcial, desde os tradicionais karatê e judô aos exóticos kabaddi e baragah. O personagem pode conhecer um ou mais estilos de artes marciais. Se possuir mais de um, deve declarar qual deles é o principal e quais os secundários. Golpes de estilos secundários custam 2 pontos extras (os golpes especiais e seus custos são explicados mais adiante).

• **Aikido:** Embora tratado por muitos como uma arte marcial puramente esportiva, o aikido é baseado em princípios da filosofia Zen e da não-resistência. Seu praticante consegue voltar o golpe de um adversário contra ele mesmo, deixando-o sem equilíbrio ou defesa. Aikido é uma arte refinada, com movimentos leves e suaves, contrastando com os músculos tensos e postura ameaçadora de outros estilos.

• **Baragah:** Originário do norte da África, este estilo pouco conhecido rodou o mundo junto à civilização islâmica, que o aperfeiçoou. Suas manobras vêm da sagrada crença islâmica, enfatizando golpes rápidos porém vigorosos. É uma arte marcial de auto-defesa, baseada em golpes de curto alcance e ataques aos pontos vitais do inimigo.

O baragah dificilmente é visto, pois seus mestres e alunos treinam a portas fechadas, isolando esta arte milenar de olhares mundanos. Embora os movimentos sejam vagarosos durante os treinos, em combate real o lutador pode alcançar altas velocidades.

• **Boxe:** Um dos esportes favoritos dos norte-americanos, consiste na troca de socos entre dois lutadores, com a finalidade de nocautear o oponente. Um boxeador experiente pode desferir socos rápidos e fortíssimos, capazes de quebrar ossos.

• **Briga de Rua:** Este não é realmente um estilo de luta. Usa mais instinto e malícia do que treino e técnica. A maioria dos membros de gangues urbanas utilizam se deste estilo em particular. Não é difícil encontrar alguém capaz de ensinar a briga de rua, mas pode ser extremamente delicado (e doloroso) convencer essa pessoa a fazê-lo.

• **Capoeira:** Estilo desenvolvido por escravos brasileiros que, proibidos de lutar, camuflaram seus treinamentos e estilo de luta em forma de dança. Por isso a capoeira lembra uma dança festiva, com saltos e fintas ritmados ao som de berimbaus e atabaques. Esta peculiar técnica de luta usa encenações para confundir o adversário e depois atingi-lo com chutes rápidos e inesperados.

• **Jeet Kune Do:** Arte marcial criada pelo mestre Bruce Lee, tem como objetivo o combate fora da arena. Foi destilada de diversos outros estilos, reunindo seus pontos fortes. Estilo dinâmico e maleável, utiliza golpes rápidos e certeiros, guardando manobras lentas e poderosas para quando o adversário estiver atordoado ou incapacitado.

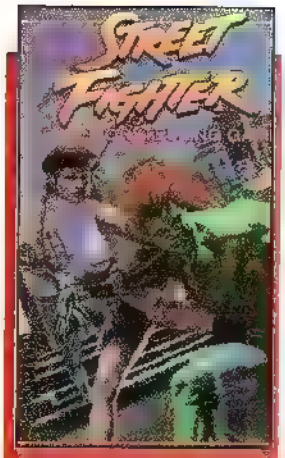
• **Jiu Jitsu:** Desenvolvido originalmente no Japao entre os séculos XV e XVIII, o jiu jitsu é uma arte marcial "leve". Baseado em manobras de imobilização, não exige de seus praticantes grande massa muscular. Sua meta é levar o adversário ao chão e colocá-lo fora de ação, justificando o velho ditado, "quanto maior a árvore, maior o tombo". O jiu jitsu é uma arte marcial pacifista e graciosa.

• **Kabaddi: Yoga:** Os poderosos segredos do kabaddi originaram-se em cantos obscuros da Índia antiga. Estilo difícil de se dominar, baseia-se no desenvolvimento da mente e espírito, e no total controle sobre o corpo. Mestres de kabaddi jamais usam sua arte em combate, salvo quando tratar-se de algo importante ou em defesa própria. Dizem que os mestres mais experientes desta arte conseguem controlar cada molécula de seu corpo.

• **Karatê:** Envolvendo socos e chutes fortes, o karatê é o mais popular e mortal estilo de luta do Japão. Extremamente difundido pelo mundo, escolas deste estilo podem ser encontradas em quase todos os lugares. Muitos karatekas utilizam o grito *Kiai* ao usarem seus golpes mais potentes.

• **Kickboxe Ocidental:** Lembra o muay thai, de onde se originou, mas há diferenças. Nele existe uma maior quantidade de chutes voadores e socos, aplicados em ritmo diferente do estilo tailandês. Lembra uma dança, mas bem diferente da capoeira.

• **Kung Fu:** Existem diversos estilos de kung fu: Macaco, Tigre, Garça, Louva a Deus, Águia, Dragão e outros. Desenvolvido pelos monges Shaolin em um monastério isolado, esta arte marcial imita os movimentos dos animais e criaturas do folclore chinês.



Pré-requisitos: Esportes 3.

Estilos e Custos: Todos 2.

O salto é uma manobra básica para incrementar os arsenais de golpes, dando a eles maior mobilidade e aumentando seu dano. Pode exigir [illegible] desenvolvendo a musculatura das pernas e permitindo [illegible] o dobro da altura de um salto normal) [illegible] outro golpe, o salto aumenta em +1 a parada de dados e aumenta em +1 a dificuldade do alvo para esquivar-se ou [illegible]

Dificuldade: A mesma do segundo golpe +1.

Dano: 0

Parada de Dados: Veja Siste[illegible]

• **Lua:** Considerada uma arte marcial já esquecida, a lua tem suas origens no Hawaí. Era muito popular, até ser reprimida pelos governos conquistadores, obrigando seus praticantes a treinar secretamente desde o século XIX. É uma técnica perigosa, visando ataques aos pontos vitais e rompimento dos tendões e ossos do adversário — daí o apelido de "quebra-ossos", comum entre seus praticantes. Esse estilo requer conhecimento profundo da anatomia humana, particularmente a musculatura e sistema nervoso.

• **Luta-Livre Nativo-Americana:** Desenvolvida a partir dos jogos de luta das tribos indígenas da América do Norte, a luta livre dos nativos americanos é uma arte perigosa, combinando força bruta e agilidade em manobras quase sempre fatais. Seus praticantes, na maioria indígenas, buscam cultivar o físico a níveis sobre-humanos, sem deixar de lado o aprimoramento de sua destreza.

• **Muay Thai:** A força do kickboxe tailandês está nas pernas; os praticantes desenvolvem excepcional musculatura nas pernas e coxas, além de uma rijeza sem par. A principal forma de luta no muay thai são as combinações de chutes, joelhadas e cotoveladas, rápidas e certeiras. Sabe-se que a honra de um mestre do muay thai é passada de geração a geração para seus discípulos, sem que se perca a inflexibilidade e altruísmo da mesma.

• **Ninjitsu:** Ninjitsu, a arte da invisibilidade, surgiu no Japão feudal. Genitora de espiões, assassinos e guerreiros, esta arte enfatiza o combate indireto; seus praticantes dominam a furtividade, manipulação e discrição. Com o uso de técnicas secretas, o ninja afeta diretamente a mente do adversário, confundindo e enfraquecendo-o.

• **Sambo: Luta-Livre Russa:** A luta-livre russa é um estilo intimidador. Utilizando o tamanho e a pura força bruta, o sambo é famoso por suas lutas breves e sangrentas. Seus golpes violentos fazem de seus lutadores adversários respeitados por praticantes de outras artes marciais.

• **Treino das Forças Especiais:** Não se trata de um estilo específico, e sim o treinamento recebido por soldados de polícias especiais, comandos táticos militares, agências de espionagem e contra-espionagem (CIA, KGB, MI-6 ...) e comandos anti-terroristas. Combinando o boxe, jiu jitsu, karatê e outros estilos, busca incapacitar um oponente de forma rápida e silenciosa.

• **Sumô:** O mais popular esporte de arena no Japão. No confronto, dois lutadores tentam remover o adversário de uma área circular demarcada no chão, ou fazê-lo tocar o solo com os dois joelhos. Fora da arena este estilo pode ser devastador, já que seus praticantes investem na massa corporal, tornando-se verdadeiras montanhas humanas. Entre seus principais golpes estão os tapas e engalfinhamentos.

• **Wu Shu:** Tido por muitos como uma variedade acrobática do kung fu, é na verdade um estilo selvagem, rápido e maravilhoso criado na China. Existem muitos sub-estilos de wu shu, praticados na maioria por mulheres, porque não exige força física. É extremamente eficiente contra outros estilos de artes marciais. Os praticantes desta arte, homens ou mulheres, costumam ser rápidos e mortais.

AS MANOBRAS ESPECIAIS

A principal vantagem das manobras especiais está no fato de que qualquer um pode possuí-las, seja mortal ou sobrenatural

Para "comprar" manobras especiais (ou golpes), um personagem dispõe de uma quantidade de pontos igual a Briga + Destreza. Esse valor não altera nenhum outro Atributo ou Habilidade da ficha: os pontos são considerados pontos de bônus extras, exclusivos para a compra de golpes.

Ex: Khyn tem Destreza 4 e Briga 4, especializado em Kung Fu. Portanto, tem 8 pontos para golpes. Caso ele compre Buffalo Punch (custo 2 para qualquer arte marcial) e Rekka Ken (custo 4 para Kung Fu), ele ainda terá 2 pontos para gastar em outras manobras.

Alguns golpes necessitam de pré-requisitos, como um mínimo de pontos em certas habilidades, e/ou o conhecimento de um outro golpe. O mais importante é que o golpe exista na arte que escolheu. Se o personagem possui garras, naturais ou não, o Narrador deve decidir quais golpes recebem bônus e quais sofrem algum redutor ou ficam impossibilitados.

Alguns golpes são considerados manobras aéreas. Qualquer manobra aérea, assim como o Salto Dilacerante e o dom Garou Salto do Cangurú, possui suas vantagens e desvantagens diante de outras manobras e golpes especiais.

Bloqueio

Pré-requisitos: Esportes 1, Esquiva 1.

Estilos e Custos: Jiu Jitsu e Aikido 1; todos 2.

Manobra especial criada para amortizar golpes adversários, exige certa experiência e agilidade para bloquear ataques de outros estilos com sucesso.

Sistema: O bloqueio só é efetivo contra golpes de um adversário desarmado, e deve ser aplicado da seguinte forma: o lutador que estiver sofrendo o ataque rola Vigor + Esportes (Dificuldade 7). Cada sucesso obtido anula um ponto de dano causado pelo atacante. Os pontos restantes deverão ser absorvidos normalmente.

Dificuldade: 7; **Dano:** 0

Parada de Dados (Briga + Destreza): -1

Buffalo Punch

Pré-requisitos: Briga 2.

Estilo/Custos: Luta-Livre Nativo-Americana e Sambo 1, todos 2.

O lutador golpeia o oponente em arco, unindo as mãos. O arco inferior visa atingir o ventre ou queixo do adversário; o superior busca atingir a cabeça ou ombros. É dito que os praticantes de Luta-Livre Nativo-Americana mais experientes desenvolveram

esse golpe nocauteando búfalos no oeste americano daí o nome deste soco lento, porém poderoso.
Sistema: Use os modificadores abaixo
Dificuldade: 8; **Dano:** Força +2
Parada de Dados: -2

Cabeçada
Pré-requisitos: Briga 1
Estilos e Custos: Kabaddi, Sambo e Sumô 1, todos 2.
Quando os socos comuns não são suficientes, alguns lutadores usam a cabeça. Muitos estilos praticam o uso de cabeçadas para aumentar seu arsenal de golpes, um treinamento que leva anos para alcançar a perfeição. A preparação inclui o condicionamento do lutador para que possa suportar a violência do próprio golpe; ele treina batendo com a cabeça em madeira macia, passando mais tarde para madeira dura, tijolos e pedras. Gradativamente, o lutador ganha uma maior resistência a impactos contra sua caixa craniana (bônus de +1 em testes de Vigor contra golpes na cabeça).
Sistema: Use os modificadores abaixo.
Dificuldade: 7; **Dano:** Força +1
Parada de Dados: -3

Chute Duplo
Pré-requisitos: Briga 1.
Estilos e Custos: Karatê, Ninjitsu, Baragah e Kung Fu 1; Wu Shu e Jeet Kune Do 2; todos 3.
O Double Kick é um chute com efeito "vai-vem", causando um impacto duplo no alvo. Normalmente são golpes rápidos e certeiros, sendo o primeiro chute fraco e o segundo forte.
Sistema: Oponentes fazendo manobras aéreas só recebem dano do primeiro chute, sendo o segundo anulado.
Dificuldade: 6/7; **Dano:** Força +1/+2
Parada de Dados: -0/-1

Cotovelada
Pré-requisitos: Briga 2
Estilos e Custos: Muay Thai e Jeet Kune Do 1; Kickboxe Ocidental e Karatê 2 ; todos 3.
Apoiando-se bem sobre um dos pés, o lutador consegue desferir uma rápida e potente cotovelada quando o adversário se aproxima demais. Diversas mortes causadas nos ringues de muay thai são resultado deste golpe.
Sistema: Sem se movimentar, quando seu oponente tentar se aproximar, o lutador pode aplicar em um único turno uma ou duas cotoveladas com os braços.
Dificuldade: 7 ou 7/8 (reduz-se 1 da Dificuldade do segundo golpe se o lutador é ambidestro);
Dano: Força +2 ou Força +2/+2
Parada de Dados: -2

Desarmar
Pré-requisitos: Esportes 3, Esquiva 1, Destreza 3.
Estilo/Custo: Jiu Jitsu 1, todos 4.
Esta manobra busca remover das mãos do adversário o que ele estiver usando como arma, seja uma faca, bastão ou revólver. Ela requer velocidade, graça e agilidade por parte do lutador.

Sistema: Use os modificadores abaixo. Em caso de sucesso o alvo será desarmado automaticamente. Caso esteja usando duas armas, perderá apenas uma.
Dificuldade: 7; **Dano:** 0
Parada de Dados: -2

Double Dread Kick
Pré-requisitos: Briga 2.
Estilos e Custos: Capoeira,Wu Shu e Muay Thai 2; Kung Fu, Jeet Kune Do e Karatê 3; todos 4.
Esta manobra rápida combina dois chutes em um único golpe. O lutador busca atordoar seu oponente com um rápido primeiro chute e, após uma volta completa, aplica o segundo chute — bem mais forte.
Sistema: Se o alvo recebe dano dos dois chutes, é automaticamente arremessado para trás.
Dificuldade: 7/8, **Dano:** Força +1/+2
Parada de Dados: -0/-2

Ducking Fierce
Pré-requisitos: Briga 2.
Estilos e Custos: Aikido, Boxe, Ninjitsu e Kabaddi 1; todos 2
Este soco, visando o centro de equilíbrio do adversário, tem como objetivo tirar seu equilíbrio e desarmar suas defesas
Sistema: O lutador atingido por este golpe, mesmo que não tenha sofrido dano, deve testar Raciocínio (Dificuldade 8), em caso de falha, recebe um redutor de -2 na parada de dados para esquiva ou bloqueio no próximo turno
Dificuldade: 7; **Dano:** Força +1
Parada de Dados: -1

Joelhada Dupla

Pré-requisitos: Briga 3

Estilos e Custos: Muay Thai, Capoeira e Lua 2.

Muito popular, este golpe de curta distância consiste em pular no adversário, entrando em "clinch" (combate engalfinhado) e aplicando uma joelhada no ventre. A manobra é completada segurando a cabeça do alvo e aplicando uma segunda joelhada contra o queixo.

Sistema: Role apenas um ataque, mas duas vezes o dano normal

Dificuldade: 7; **Dano:** Força +1

Parada de Dados: -2

Joelhada Voadora

Pré-requisitos: Briga 2, Salto.

Estilos e Custos: Briga de Rua, Forças Especiais e Kickboxe Ocidental 2, todos 4.

Este é o golpe preferido dos iniciantes por ser rápido, causar bom dano e ser de bonita execução. O lutador salta na direção do oponente, visando acertar seu estômago com uma única joelhada.

Sistema: Manobra Aérea. É necessário estar bem próximo do oponente (pelo menos 1m) para aplicar este golpe.

Dificuldade: 7; **Dano:** Força +2

Parada de Dados: -1

Haymaker

Pré-requisitos: Briga 1.

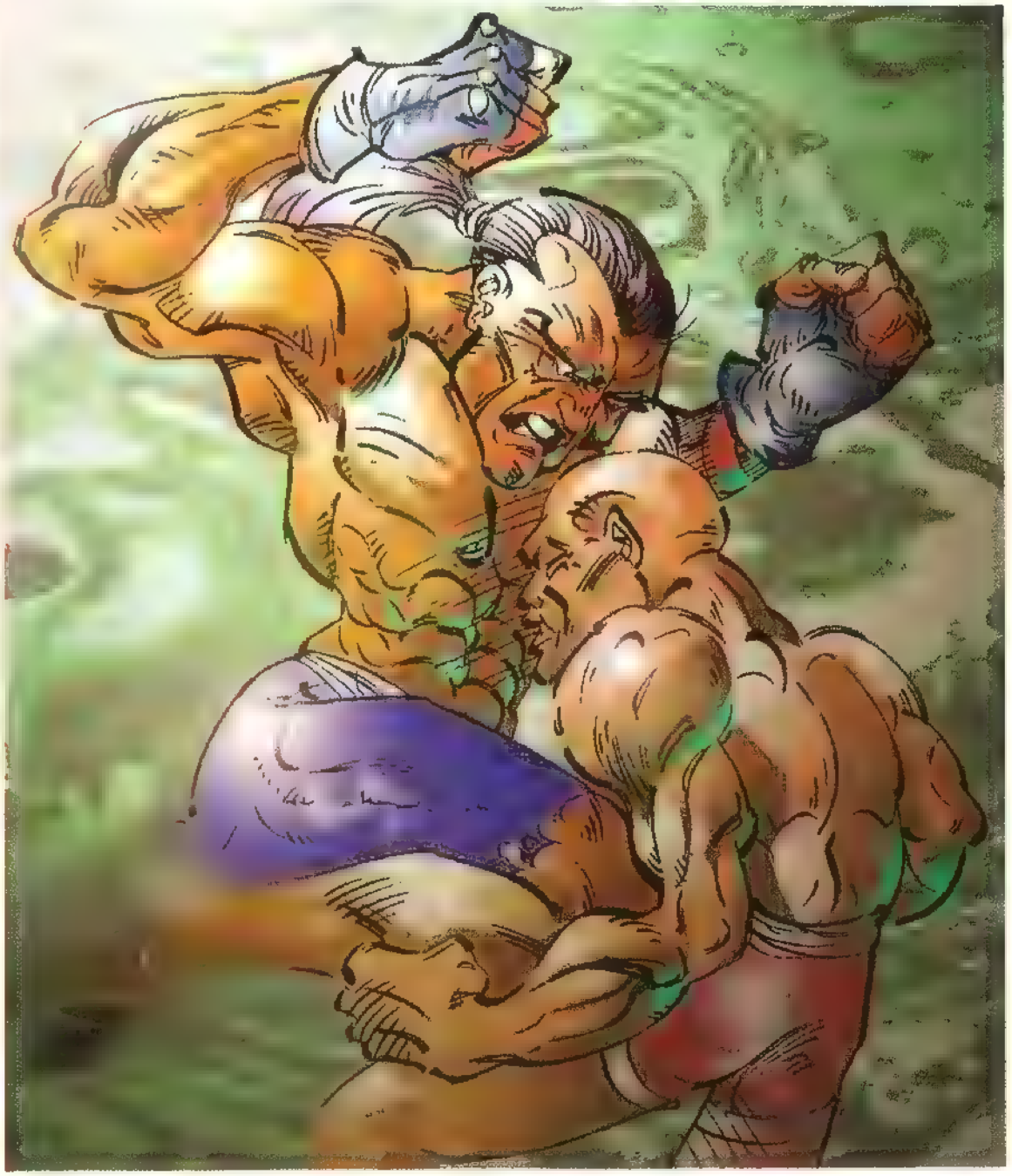
Estilos e Custos: Boxe, Luta Livre Nativo Americana, Sumô 1; todos 2.

Este poderoso soco lembra mais um arremesso de bola de baseball: o lutador cerra o punho, segura-o com a outra mão, ergue-o até a altura da orelha e finalmente desfere um soco cruzado para baixo.

Sistema: Aplique os modificadores abaixo

Dificuldade: 8; **Dano:** Força +3

Parada de Dados: -4



Monkey Grab Punch

Pré-requisitos: Briga 3, Esportes 2.
Estilos e Custos: Kung Fu, Jeet Kune Do 1, todos 2.
Originada do estilo do Macaco de kung fu, esta manobra é relativamente simples: o lutador dá um "bote", segurando o punho do oponente, desarmando sua defesa e aplicando um soco no rosto.
Sistema: Apesar de lento, este golpe ignora qualquer tentativa de bloqueio ou esquiva do alvo.
Dificuldade: 6, **Dano:** Força +1
Parada de Dados: 3

Power Uppercut

Pré-requisitos: Briga 1.
Estilos e Custos: Todos 1.
Esta é uma manobra básica para qualquer lutador: um gancho mirando o queixo do adversário, com a finalidade de derrubá-lo num único golpe. Pode ser usado contra manobras aéreas.
Sistema: Se o Power Uppercut é usado contra um oponente que esteja realizando uma manobra aérea, este será derrubado (se sofrer algum dano), recebendo dano pela queda, imposto pelo Narrador.
Dificuldade: 7 (6 com o oponente no ar);
Dano: Força +2
Parada de Dados: -3

Punho Giratorio

Pré-requisitos: Briga 2
Estilos e Custos: Forças Especiais, Kickboxe Ocidental, Jeet Kune Do e Sambo 1, todos 2.
Para executar oPunho Giratório, o lutador avança um passo, girando seu corpo 180 graus no próprio eixo, e com isso atingindo a face ou nuca do adversário com as costas da mão fechada, completando a volta em seguida.
Sistema: A dificuldade para esquivar-se deste golpe é aumentada em 1.
Dificuldade: 7; **Dano:** Força +2
Parada de Dados: 2

Rekka Ken

Pré-requisitos: Briga 4, Esportes 2.
Estilos e Custos: Kung Fu 4, Jeet Kune Do, Wu Shu e Ninjitsu 5.
Seqüência letal de golpes em que o lutador se aproxima rapidamente do oponente, com um soco direto (Força +1), seguido de um passo e uma cotovelada com o outro braço na altura das costelas, e finalizando com um soco com as costas da mão
Sistema: O Rekka Ken exige três turnos para ser aplicado. Durante o primeiro turno, o lutador faz uma manobra de soco aparentemente normal; no segundo turno ganha automaticamente +1 dado de dano; no turno final o bônus de +1 é mantido, e também teremos +1 na parada de dados. Caso se esteja utilizando a regra opcional de Atordoamento por Dano (veja a coluna lateral nesta página), os três turnos contam como um só golpe, somando todo o dano no último turno.
Dificuldade: 7/8/8, **Dano:** Força +1/+2/+2
Parada de Dados: +0/+0/+1

Shuto: Mão-Espada Ninja

Pré-requisitos: Briga 4, Shira Ken
Estilos e Custos: Ninjitsu 2.
O ninja atinge, com o lado da mão aberta, o tronco do adversário. Ele ataca como se a mão fosse uma espada — e ela estará realmente rija como uma lâmina, no instante do golpe, ignorando qualquer armadura que o alvo esteja usando
Sistema: Este golpe ignora completamente os bônus de armadura (exceto as naturais) de nível 3 ou menor. Um alvo sem proteção recebe dano maior.
Dificuldade: 7; **Dano:** Força +2 (+3 sem armadura)
Parada de Dados: -2

Soco Dirigido

Pré-requisitos: Briga 4; Shira Ken.
Estilos e Custos : Ninjitsu e Aikido 2; Kabaddi e Kung Fu 3.
O Soco Dirigido (Boshi-Ken) é como um soco normal, mas dirigido aos músculos do adversário, causando mais dano e ferindo os membros do oponente
Sistema: A vítima deste ataque recebe um redutor de -1 em sua parada de dados, cumulativo, para cada ponto de dano não absorvido por seu Vigor. Se o golpe acertar, mas não causar nenhum dano, a manobra falha e não provoca redutor.
Dificuldade: 8, **Dano:** Força +1
Parada de Dados: -1

Spinning Knucle

Pré-requisitos: Briga 4, Esportes 3, Punho Giratório.
Estilos e Custos: Forças Especiais 1, Kickboxe Ocidental 2, Wu Shu 3, todos 4.
Versão aprimorada do Punho Giratório; enquanto o movimento básico aplica um soco e volta, o Spining Knucle aplica o primeiro soco, dando prosseguimento à rotação do corpo e realizando um segundo soco em sucessão.
Sistema: O uso desta manobra mais de uma vez em três turnos deixa o lutador atordoa automaticamente o lutador que a utiliza. Deve-se fazer uma única jogada de ataque e duas de dano, sendo permitido ao alvo uma única jogada de defesa. Se o oponente esquivar se ou bloquear o primeiro golpe, o segundo será automaticamente evitado
Dificuldade: 8; **Dano:** Força +1/+1
Parada de Dados: -2

Windowmaker

Pré-requisitos: Briga 3, Esportes 1, Haymaker.
Estilos e Custos: Boxe 1, todos 2.
Semelhante ao Haymaker, este golpe tem como variante a necessidade de, antes de aplicar o soco, avançar na direção do oponente.
Sistema: Caso o adversário consiga esquivar se, o atacante deve ser bem sucedido em um teste de Destreza (Dificuldade 8) para não cair, o que seria bem humilhante .
Dificuldade: 7; **Dano:** Força +3
Parada de Dados: -3

GUIDEON & SKY FOX

Regra Opcional: Atordoamento por Dano

Quando um personagem perder mais pontos de Vitalidade do que possui em Vigor em um único turno, ficará atordoado e não poderá efetuar qualquer ação nos próximos dois turnos. Ele pode evitar o atordoamento se passar em um teste de Vigor (Dificuldade 8 + o número de pontos de dano que ultrapassaram seu Vigor).
Exemplo: Temor-do-Espírito, um Uivo de Fenris, recebeu um ataque de Khyn, um Brujah. O ataque foi de um Spining Back Fist, seguido de um Rekka Ken. Como o vampiro usou a Disciplina Rapidez, o dano foi acumulado em um total de 6 pontos. Temor-do-Espírito tem Vigor 2, +1 por estar na forma Crinos, resultando em um total de 3 pontos de Vigor. Não conseguiu nenhum sucesso na rolagem para absorver dano, sofrendo 6 pontos de dano. Apesar de possuir o Mérito Corpo Avantajado, que lhe concede 1 nível extra de Vitalidade, Temor-do-Espírito não poderá realizar nenhuma ação nos próximos dois turnos, ao rolar seu Vigor contra Dificuldade 6 (5 +1), não obtem nenhum sucesso novamente. Portanto, ficará "vendo estrelas" pelos próximos dois turnos.
O atordoamento por dano também pode ser usada em situações que não envolvam combate, mas envolvam ferimentos aos personagens.

GURPS

The Gathering

Quê?! Aquela sua loja de RPG favorita, onde você comprava seus livros e suplementos, agora só vende cards de Magic? Não tem problema!

Das profundezas, Vareena fez emergir formas sobrenaturais, as muitas cabeças de uma hidra que agarraram as criaturas de Garth, derrubando-as com a mesma velocidade com que eram conjuradas. Garth enviou uma barreira de espadas para decapitar a hidra. As espadas acertaram os alvos, mas segundos depois a hidra tinha o dobro de cabeças. Ela se arrastou para fora da fenda e se moveu na direção de Garth.

A platéia ovacionou ao ver tamanha raridade.

Vendo que a criatura se aproximava, Garth abaixou a cabeça e protegeu o olho.

À sua frente apareceu uma mulher velha e curvada, coberta da cabeça aos pés com uma longa capa. A platéia riu em coro, divertida em ver uma defesa tão estranha. Ainda protegendo o olho, Garth esticou a mão e puxou o manto, desnudando a velha.

A Medusa se levantou com um grito triunfal e as serpentes que compunham seu cabelo colearam e chiaram. As cabeças longas e serpentinas da hidra recuaram bruscamente, arregalando os olhos enquanto a criatura se transformava em pedra...

As regras deste artigo são baseadas em *Arena*, um romance de fantasia heróica baseado no jogo *Magic: The Gathering* e lançado no Brasil pela Ediouro. *Arena* conta a história do mago-guerreiro Garth Caolho, em busca de sua vingança contra o Grão Mestre da Arena. Ali se realiza o Festival, um grande torneio entre magos guerreiros. A idéia aqui é proporcionar um sistema alternativo de magia para *GURPS Fantasy*, usando cartas de *Magic* como acessórios. Levando em conta a gigantesca variedade de cartas à disposição, isso vai proporcionar aos magos uma riqueza sem precedentes de recursos; nem mesmo *GURPS Magia* possui tantos feitiços quanto aqueles encontrados em *Magic*. Além disso, as cartas são visualmente mais agradáveis que uma simples anotação na Ficha de Personagem.

Qualquer regra encontrada em cartas de *Magic* pode ser adaptada para GURPS sem grandes problemas – um turno de *Magic* será igual a um turno de GURPS, e assim por diante. Um jogador não precisa possuir cartas de *Magic* para usá-las em uma aventura de GURPS, basta saber exatamente o que cada carta faz (mas que elas ajudam, ajudam!). Para simular a retirada aleatória de feitiços da algibeira, por exemplo, o jogador poderia embaralhar suas cartas e colocá-las na mesa, com o verso para cima.

Cabe aqui apenas uma recomendação: não fique obcecado por regras. Os dois jogos possuem muitas regras e situações inesperadas podem surgir. Nesses casos, vale a criatividade dos jogadores e a decisão soberana do Mestre.

O Mago-Guerreiro

O mago-guerreiro é um tipo especial de mago. Ele não aprende feitiços em livros ou pergaminhos; seus feitiços originam-se de pequenos amuletos (as cartas de *Magic*), que ele carrega em uma algibeira. Por essa razão, ao contrário de outros magos, um mago-guerreiro não vai precisar de perícias para lançar magias. Pode parecer injusto que ele não precise aprender perícias para realizar suas magias – mas o poder de um mago-guerreiro vem justamente de seus amuletos e sua capacidade de lidar com eles.

Para usar uma magia, o mago-guerreiro necessita de duas coisas: primeiro, possuir o amuleto que contenha a magia correspondente; segundo, ser capaz de invocar mana para ativar o feitiço. O mana é conseguido com os chamados "terrenos", bolsas contendo terra de lugares distantes (veja mais adiante); para invocar um mana, além de usar o terreno, ele consome um ponto de Fadiga. O mago pode usar quantos manas quiser – se tiver terrenos disponíveis e puder pagar seu custo em Fadiga. Qualquer mago-guerreiro é capaz de atrair mana de partes longínquas (mas não de outros mundos ou planos), consumindo um ponto de Fadiga por cada ponto de mana invocado.

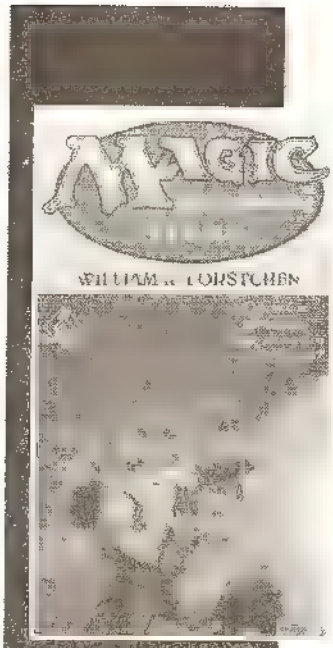
O mago-guerreiro não depende da existência de mana no local onde está, já que ele consegue seu mana de outros lugares. Quando um mago-guerreiro invoca mana, mas não a utiliza até o final do turno, ele sofre uma "queimadura de mana": 1d de dano por ponto de mana não utilizado.

Um mago-guerreiro não pode usar Pontos de Vida como os magos tradicionais para executar magias; ele usa apenas Fadiga, o que é uma grande desvantagem. Por outro lado, a vantagem é que até mesmo o mago mais imbecil sempre será capaz de executar sua magia; basta ser capaz de manipular mana e ter os amuletos. Magos normais, sem essa capacidade (um Antecedente Incomum), não conseguem usar esses amuletos. E os magos-guerreiros são capazes de aprender outras magias apenas apenas com seu valor de IQ normal.

Um personagem mago-guerreiro pode ser construído com 100 pontos ou mais. Estas são algumas vantagens e desvantagens próprias para eles:

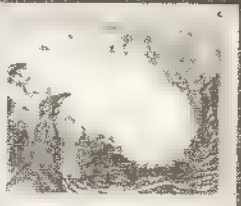
• **Antecedente Incomum:** Em Yrth, o mundo de *GURPS Fantasy*, ser um mago-guerreiro é um Antecedente Incomum de 10 pontos. Além disso, para um personagem recém-criado, cada amuleto que ele possua em sua algibeira custará pontos adicionais de Antecedente Incomum. O custo é de ½ ponto para cada um dos cinco terrenos básicos, 1 ponto para magias comuns, 2 pontos para incomuns e 4 pontos para raras (consulte revistas especializadas, como a DRAGÃO ESPECIAL CARDS, para conhecer a raridade de uma carta). Cartas douradas custam +1 ponto por cor adicional. Não é necessário pagar pontos por outros amuletos que sejam conquistados no decorrer da campanha.

• **Aptidão Mágica:** A vantagem Aptidão Mágica vai funcionar de forma diferente para magos-guerreiros. Seu custo permance o mesmo (15 pontos para o primeiro nível, 10 por cada nível seguinte, até o



O romance Arena: Magos duelando com feitiços de Magic: The Gathering

A magia Bola de Fogo em GURPS: X dados de dano arredondados para baixo e distribuídos igualmente entre qualquer número de alvos



O Duelo

Os Magos-guerreiros duelam entre si pelos amuletos do adversário, por vingança, para aprimorar suas técnicas, para conhecer amuletos diferentes e uma centena de outros motivos. Assistir um duelo pode ser perigoso para os espectadores, mas será sempre um espetáculo sem igual — algumas cidades realizam torneios anuais entre magos-guerreiros, movimentando imensas fortunas em apostas. A economia de certas cidades chega a basear-se nesses grandes torneios.

Todos os magos-guerreiros conhecem as regras: o vencedor tem o direito de recolher um amuleto escolhido ao acaso, da algibeira do perdedor. Duelos até a morte são proibidos fora de torneios, mas às vezes acontecem. Obviamente, em caso de morte do oponente, o vencedor ficará com a algibeira.

Em torneios, é proibido ter na algibeira mais de quatro mágicas iguais. Esta regra não é obrigatória fora de torneios, mas deixar de obedecê-la é considerado desleal.

Certas magias especiais são limitadas a uma por algibeira, e outras são totalmente proibidas. A lista de magias restritas e proibidas muda de torneio para torneio.

máximo de 5 níveis), mas cada nível desta vantagem permite manipular uma cor de mana (as cores são explicadas mais adiante). Um mago-guerreiro com Aptidão Mágica x2 poderia escolher as cores vermelha e azul — e não seria capaz de invocar mana branco, preto ou verde, mesmo que tivesse os terrenos correspondentes. São muito raros os magos que dominam mais de três cores.

• **Fadiga Extra:** Com esta vantagem, a Fadiga do personagem torna-se mais alta que o normal para sua ST. É especialmente útil para magos guerreiros, que consomem Fadiga para invocar o poder de seus amuletos. Ela se recarrega na mesma proporção da Fadiga normal. Seu custo é de 3 pontos por ponto extra de Fadiga.

• **Patrono:** Certas associações, as Casas, reúnem magos-guerreiros para lutar em torneios. Muitos acusam as casas de corromper os magos guerreiros, no passado eles eram heróis valorosos lutando pela justiça, e hoje não passam de simples gladiadores de arena. Pertencer a uma Casa garante alguma ajuda em horas difíceis e participação em torneios, com chances de conquistar amuletos valiosos e outros prêmios. Um mago guerreiro sem casa é conhecido como *hanin*.

• **Reputação:** Conhecidos por duelar em ruas e praças, disparando relâmpagos e invocando monstros sem importar-se com as vidas de quem estiver à volta, os magos-guerreiros não são muito queridos. Além disso, são considerados por outros magos como trapaceiros; em vez de usar inteligência e habilidade, eles contam apenas com seu arsenal de amuletos. Magos-guerreiros sofrem redutor de -2 em Testes de Reação com qualquer habitante de Yrth (-10 pontos), e -4 com outros magos e magos guerreiros de cores antagonistas (-6 pontos; veja mais adiante). Magos de cores iguais ou não antagonistas não recebem ajuste.

As Cinco Cores da Magia

Os amuletos têm grandes vantagens sobre outros tipos de magia, mas também têm suas desvantagens; eles precisam de tipos específicos de mana, originá-los de tipos específicos de terreno. Algumas cores são opostas, inimigas entre si: um mago-guerreiro sofre redutor de -4 em Testes de Reação contra magos de cores antagonistas. Nada proíbe um mesmo mago de utilizar magias de cores opostas.

• **Magia Branca:** A magia da cura, da proteção, criaturas benevolentes e heróis valorosos. Sua energia vem das planícies ensolaradas. Suas cores antagonistas são o negro e o vermelho.

• **Magia Azul:** A magia da mente, ilusão e criaturas marinhas. Absorve sua força das ilhas oceânicas, e tem como inimigos os magos verdes e vermelhos.

• **Magia Verde:** A magia da vida, da natureza e das criaturas silvestres. Seu mana vem das florestas. Seus oponentes são os magos azuis e negros.

• **Magia Vermelha:** A magia do fogo, da destruição e das criaturas ferozes. Seu poder vem das montanhas, e suas cores antagonistas são o azul e o branco.

• **Magia Negra:** Magia da podridão, mortos-vivos e criaturas malignas. O mago negro suga força de pântanos e tem como inimigos os magos brancos e verdes.

Os Amuletos

Cada amuleto realiza um único tipo de feitiço. Existe uma imensa variedade destes amuletos, mas seu valor é alto — eles são negociados entre si pelos magos, ou às vezes vendidos por grandes quantias. Um mago-guerreiro evitará abrir mão de amuletos muito poderosos, mesmo que não possa utilizá-los; afinal, o amuleto pode ser usado contra ele no futuro.

Cada amuleto necessita de um tipo e quantidade diferente de mana para sua ativação. A mágica vermelha Estilhaçar, por exemplo, custa dois manas, sendo um deles vermelho; o mago pode ativá-la com um mana vermelho e outro de qualquer outra cor, inclusive vermelho. Certos amuletos poderosos, aqueles de cor dourada, exigem duas ou mais cores específicas para sua ativação.

As magias contidas nos amuletos classificam-se em alguns tipos básicos:

• **Invocação:** O amuleto invoca uma criatura para lutar sob o comando do mago. A criatura estará sob seu controle, totalmente leal, sendo capaz de sacrificar sua vida para proteger o mago (mas certas criaturas poderosas ou malignas podem voltar-se contra ele). Quando invocadas, as criaturas são atacadas pelo chamado "enjôo de invocação" e não podem agir até o próximo turno. Uma criatura invocada é absorvida pela terra trinta minutos após sua invocação, como se tivesse morrido — e levará mais trinta minutos até que possa ser invocada outra vez.

• **Encantamentos:** Estas magias permancem ativas durante trinta minutos — ou até que sejam desativadas por outra magia. Alguns encantamentos devem ser lançados diretamente sobre uma criatura, terreno ou outro encantamento.

• **Feitiços:** São as mágicas mais comuns. Feitiços que "roubam" ou "destróem" terrenos na verdade agem sobre os amuletos do adversário, durante 1d horas, e não causam cataclismos pelo mundo! Cartas de descarte descarregam os amuletos do alvo, que devem ser recarregados de forma normal.

• **Instantâneas:** Como os feitiços, mas com efeitos mais imediatos. Uma mágica instantânea sempre vai funcionar antes de outras mágicas, exceto as de interrupção.

• **Interrupção:** Uma mágica de interrupção pode ser usada para contra-atacar qualquer mágica, até mesmo outra mágica de interrupção.

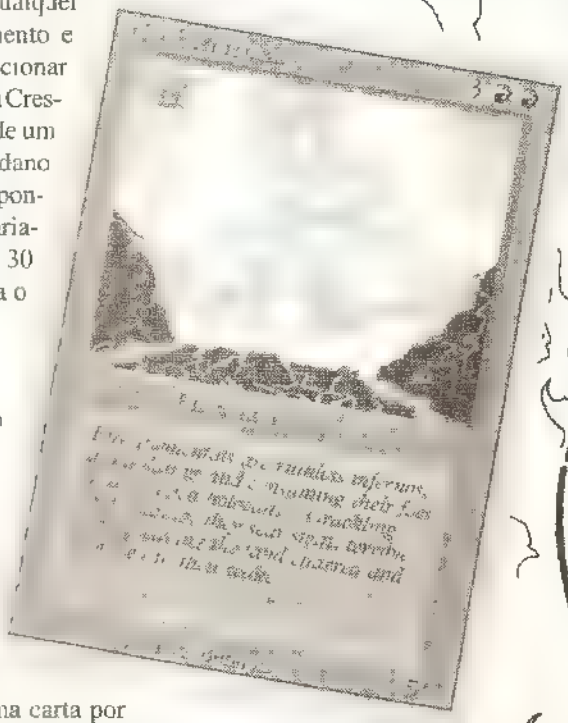
• **Artefatos:** O amuleto pode invocar um artefato com poderes especiais. Como as criaturas, os artefatos também desaparecem trinta minutos após sua invocação. Alguns deles, as criaturas artefato, são construções que funcionam como criaturas.

• **Terrenos:** Este não é exatamente um amuleto como os outros, e sim uma pequena bolsa contendo terra de algum lugar distante — uma planície, floresta, montanha, ilha ou pântano. Ele representa a ligação do mago guerreiro com aquele local, e sua capacidade de sugar mana dali. Em combate, o mago-guerreiro se concentra na bolsa em sua algibeira para atrair mana e ter as mãos livres para lidar com outros amuletos. Cada bolsa pode atrair, por turno, um mana da cor relacionada a seu tipo. Alguns terrenos podem

ser "sacrificados" para gerar dois manas em um único turno, sem custo adicional em Fadiga — mas com isso eles tornam-se inúteis durante 1d horas.

Mesmo após a ativação, algumas magias, criaturas e artefatos exigem um custo em mana para permancer ativos ou usar poderes especiais. Poderes com "custo 0" não consomem mana, mas ainda será necessário gastar 1 ponto de Fadiga para ativá-los.

Magias capazes de causar dano vão provocar 1d por ponto de dano mencionado na carta: para disparar um Relâmpago, por exemplo, o mago guerreiro usa um mana vermelho, paga um ponto de Fadiga e provoca 3d de dano em qualquer alvo. Magias de cura, crescimento e aumento de resistência vão funcionar normalmente em criaturas: a carta Crescimento Desenfreado, ao custo de um mana verde, aumenta em 3d o dano causado pela criatura, adiciona 3 pontos à sua RD e aumenta temporariamente seus Pontos de Vida em 30 pontos (para mais detalhes, veja o quadro Criaturas).



Magia em Combate

Para invocar uma magia de um amuleto, o mago-guerreiro deve sacá-lo de sua algibeira (a perícia Sacar Rápido seria útil aqui), segurá-lo em sua mão e invocar mana para ativar a magia. O mago pode usar várias magias ao mesmo tempo se tiver mana e Fadiga suficientes, mas não pode sacar mais de uma carta por turno. Antes de um duelo, é comum colher cartas adicionais enquanto ainda há tempo. O mago pode ter até sete amuletos na mão ao mesmo tempo (algumas mágicas podem aumentar ou reduzir esse limite).

Em situações de combate, o mago não tem chance escolher exatamente os amuletos que irá usar. Ele simplesmente tira da algibeira o primeiro que estiver ao alcance, sorteado ao acaso. Por esse motivo, um mago-guerreiro deve escolher com máximo cuidado os feitiços que sua algibeira vai conter.

Depois de removido da algibeira e utilizado, o mesmo amuleto não pode ser ativado outra vez durante trinta minutos — exceto terrenos. O amuleto precisa permancer na algibeira durante meia hora, até ser novamente energizado. É costume dos magos-guerreiros jogar o amuleto "usado" em outra algibeira, que recebe o apelido de "cemitério". Certas magias permitem recuperar amuletos do cemitério antes do tempo, reenergizando-os, para usá-los outra vez.

Para efeito de magias dos amuletos, um mago-guerreiro jamais é considerado uma "criatura" — você não pode usar a magia Terror para matá-lo, por exemplo. Magias que afetem um "jogador", contudo, serão capazes de afetá-lo e a outras criaturas não invocadas.

PALADINO & SKY FOX

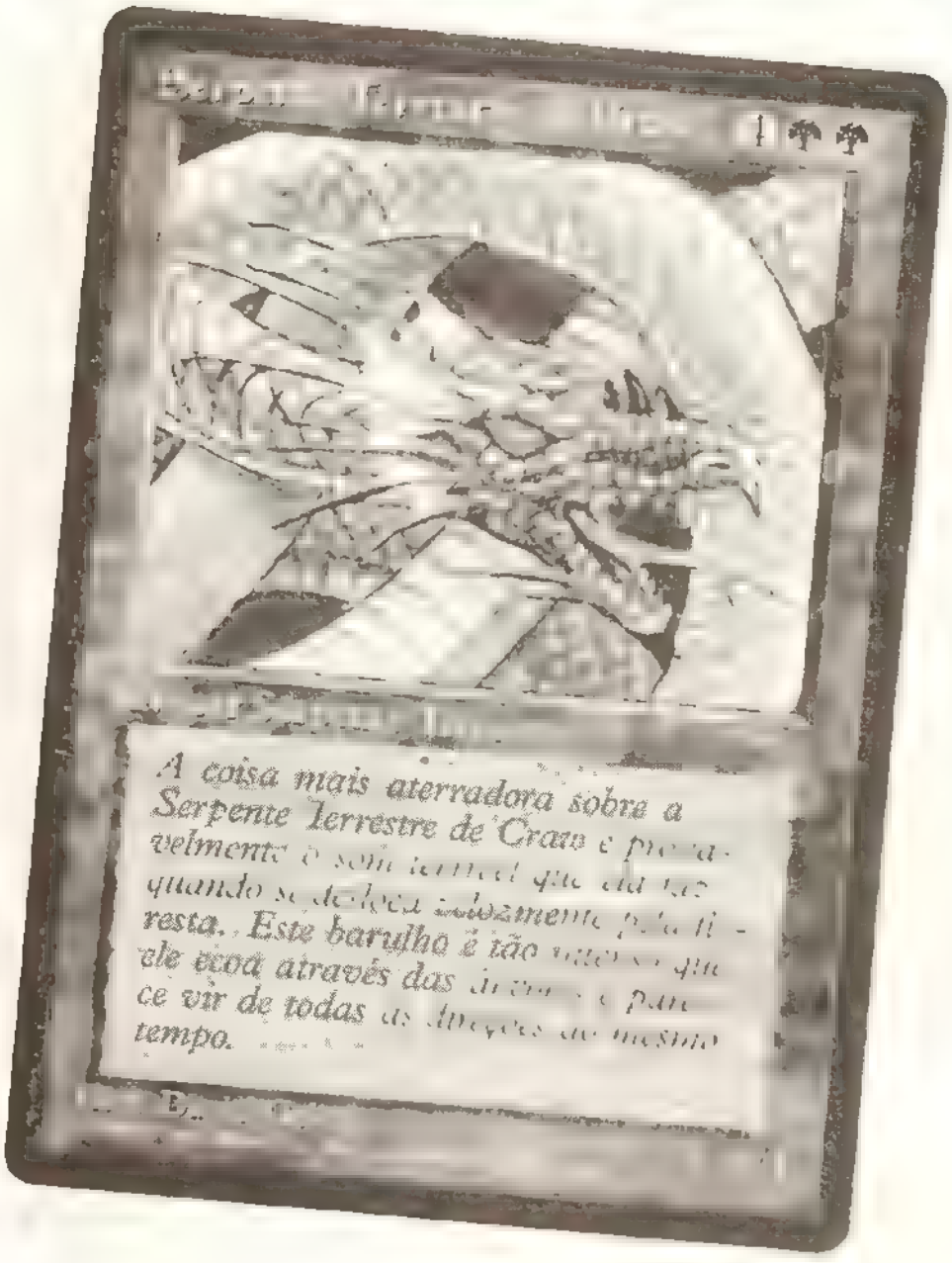
CRIATURAS

Pegaso de Meseta (100 pontos)
ST 12; DX 12; IQ 7; [illegible]
Vantagens: Formação de Bando (20 pontos), Voador (40 pontos).

Feiticeiro Pródigo (150 pontos)
ST 9; DX 13; IQ 17; HT 13/10; DP 0; RD 1
Dano: 1d contusão.
Em vez de realizar um ataque, o Feiticeiro Pródigo pode causar 1d de dano por magia em qualquer alvo.

Dragão de Shiva (300 pontos)
[illegible]
Para cada mana vermelho gasto, aumente em 1d o dano do Dragão de Shiva até o final do turno.

Senhor das Profundezas (350 pontos)
ST 17; DX 16; IQ 13; HT 16/70; DP 2; RD 7
[illegible]
O Senhor das Profundezas devora uma criatura invocada de [illegible] seus companheiros.



As criaturas de *Magic* podem ser usadas não apenas para a invocação dos magos guerreiros, mas também como inimigos rápidos em aventuras. Uma criatura de *Magic* tem apenas dois atributos — Poder e Resistência. A partir deles e outras características, ela poderá ser transformada em uma criatura de GURPS.

• Pontos: Considere que cada mana necessário para invocar a criatura representa 50 pontos de personagem. Desta forma, uma Heroína de Benalish é uma personagem de 50 pontos, enquanto o Senhor das Profundezas é construído com 350 pontos.

• ST, DX, IQ, HT: Compre os atributos básicos de forma normal. Talvez você precise guardar pontos para as habilidades especiais (veja mais adiante).

• Dano: o Poder da criatura será igual à quantidade de dados de dano que ela é capaz de provocar, independente de sua ST. O tipo de dano (corte, perfuração, contusão ou outros) dependerá da forma de ataque.

• PVs, RD, DP: multiplique a Resistência da criatura por dez para determinar os Pontos de Vida (ignore os PVs obtidos com a HT). A Resistência também será igual à RD da criatura. Para cada três pontos de RD, ela possuirá também um ponto de Defesa Passiva até um máximo de DP 6.

Vantagens e Desvantagens Especiais

Se a criatura possui um ou mais destes poderes, eles devem ser comprados com pontos de personagem.

Alternância (-50 pontos)
Devido a um desajuste dimensional, a criatura fica mudando de planos existenciais, surgindo em nosso plano, turno sim, turno não. Nada pode afetar uma criatura que esteja fora deste plano.

Atropelador (20 pontos)
Ao realizar uma manobra de Atropelamento (MB, pág. 142), a criatura causa o dobro do dano normal.

Dependência de Terreno (-50 pontos)
Uma criatura com esta desvantagem especial só poderá ficar viva enquanto houver pelo menos um amuleto de terreno próximo a ela, e mesmo assim só pode atacar outros portadores destes terrenos. A Serpente Marinha, por exemplo, possui Dependência de Ilha (terreno azul); se o mago que a invocar ficar em algum momento sem nenhuma ilha em condições de uso, ela será absorvida pela terra.

Flanquear (50 pontos)
A criatura emana uma aura mágica que reduz 10 PVs, 1 ponto de RD, e em 1d o dano causado por outra criatura que entrar em combate corporal com ela.

Formação de Bando (20 pontos)
A criatura pode atacar em conjunto com uma segunda criatura, realizando um único ataque (com a DX maior) e somando o dano total, mas sem compartilhar outras habilidades especiais.

Iniciativa (50 pontos)
A criatura pode rolar todos os testes (ataque, defesa, esquiva...) 2 vezes e escolher o resultado que desejar.

Proteção Contra Cor (50 pontos)
A criatura é imune a ataques que tenham como origem uma determinada cor de mana. Uma criatura com Proteção Contra Azul não sofre nenhum dano quando atacada por magia azul ou criaturas invocadas através dela. A vantagem pode ser comprada separadamente para cada um dos tipos de cor, e também para artefatos.

Regeneração por Mana (50 pontos)
A criatura é capaz de recuperar 1d Pontos de Vida por mana gasto.

Travessia de Terreno (50 pontos)
Quando um mago-guerreiro oponente utiliza mana de um certo tipo de terreno, esta criatura pode atacá-lo sem que qualquer outra criatura consiga bloquear seu caminho. O Cabrito Montês, por exemplo, possui Travessia de Montanha; ele pode atacar diretamente um mago-guerreiro que esteja usando mana vermelho.

Voador (40 pontos)
A criatura pode voar com velocidade igual a duas vezes seu Deslocamento. Seus ataques contra um mago-guerreiro podem ser bloqueados apenas por outras criaturas voadoras.

Ornitóptero (0 pontos)
ST 4; DX 10; IQ 0; HT 12/20; DP 0; RD 7
Dano: 0
Vantagens: Voador (40 pontos)
Criatura-artefato

Serpente Terrestre de Craw (300 pontos)
ST 19; DX 17; IQ 4; HT 17/40; DP 1; RD 4
Dano: 6d perfuração

Golem Obsidianus (300 pontos)
ST 15; DX 16; IQ 15; HT 17/60; DP 2; RD 6
Dano: 4d contusão
Criatura-artefato

Leviatã (450 pontos)
ST 19; DX 18; IQ 7; HT 20/100; DP 3; RD 10
Dano: 10d corte
Vantagens: Atropelador (20 pontos)
Entra em jogo totalmente paralisado, não podendo atacar ou defender, e move-se apenas (podendo apenas defender) se você sacrificar duas ilhas. Para que ele possa atacar, você deve sacrificar mais duas ilhas. Defender não provoca paralisia, mas ele voltará a ficar paralisado se atacar.

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Mesmo com uma fila de clérigos tentando trazer o Paladino de volta, as suas condições são as mesmas: Morto. Estaria ele resistindo à ressurreição? Será que estar morto não é tão ruim assim?

PELEJA, PELEJA, PELEJA!

Saudações, caro amigo Katabrok. Este paladino de Tyr envia este pergaminho para desejar melhoras a nosso companheiro Paladino. Estou precisando de ajuda, pois algumas dúvidas surgiram. Aí vão elas:

1) Como as armaduras em AD&D funcionam? Por exemplo, se estou usando Corselete de Couro Batido (CA 7), tenho destreza 17 (3) e estou usando um escudo médio (1), minha CA final seria 3. Posso dizer que a destreza 17 foi usada como esquiva, e o escudo funciona com sua movimentação, não estando junto do corpo. E o corselete? O ataque bate e não perfura? Não seria correto considerar que a armadura só reduz o dano?

2) Qual a movimentação de um personagem com armadura completa? Que partes do corpo ela protege?

3) Em AD&D não existe uma regra para ataques localizados? Se eu quisesse acertar a perna do adversário, qual seria a minha penalidade? E outras partes do corpo? Se eu acerto a cabeça, quanto dano seria necessário para arrancá-la?

4) Se meu personagem tem vinte pontos de vida e sofre um ponto de dano, acho que não faria muita diferença. Mas se ele perdesse metade dos seus PVs em um só golpe, ficaria bem machucado. Não deveria receber alguma penalidade? Se chegasse a 1 PV, não desmaiaria?

5) A Inteligência média é de 8-10. Se meu personagem tem Inteligência 9, ele não sabe o mesmo que eu? Ora, minha inteligência é média.

6) Como faço um teste de sorte no AD&D?

7) Quando o arcano ou sacerdote lança uma magia, ele não se desgasta? A magia é um grande poder; não deveria acontecer alguma coisa com ele quando as solta?

8) Não encontrei na lista de equipamento a maça, só maça-estrela. Quais seriam seus atributos?

9) No Livro do Jogador, a tabela de armas divide o dano em P e M/G. Mas em outra tabela vi P/M e G. Qual é o dano correto?

Gostei muito da matéria sobre o AD&D Core Rules. Concordo com a opinião de Dougan Battlehammer e acho que Flávia Alves Fahl, de tanto defender os elfos contra racismo, acaba por se tornar preconceituosa com as outras raças. Muito obrigado. Voltarei em breve.

Mec, o Paladino da Justiça
Sorocaba - SP

Saudações, caro Mec de Tyr. O pessoal daqui também estima melhoras para o Palada. Sentimos sua falta nas festas de final de ano. Era divertido, ele nunca descobria quem era o amigo secreto e só ganhava gravatas de presente...

1) Em AD&D todos os bônus são subtraídos da CA total e usados em combate. Se você está distraído, o bônus da Destreza não é válido. O escudo é usado ativamente na luta, dificultando os golpes do inimigo. A esquiva e o bloqueio são manobras especiais, que podem ser utilizadas em vez de um ataque normal. A armadura melhora a proteção do personagem, tornando-o mais difícil de ser acertado. Se você ou seu Mestre resolverem mudar essa regra, estejam à vontade... afinal, em RPG, regras sempre podem ser alteradas.

2) A movimentação do personagem dependerá de sua Força, quanto ele agüenta carregar e quanto a armadura pesa. Usar o bom senso é uma boa alternativa: um personagem com armadura completa pesará, no mínimo, uns 90 quilos! As partes que uma armadura protege depende do tipo: uma armadura completa cobre tudo (se estiver com elmo) enquanto uma armadura de campo protege o tronco e as partes frontais dos braços e das pernas. O Mestre deve dar a última palavra (uma pequena pesquisa em livros históricos ajuda bastante).

3) Essas regras estão no *Livro do Mestre* (pág. 82), mas são melhor explicadas no *Complete Fighter's Handbook*: o personagem anuncia que vai atacar um alvo específico — por exemplo, um braço — antes de jogar a Iniciativa (com penalidade de +1). O ataque sofre redutor de -4 (ou -8 se o alvo é muito pequeno, como um olho, coração...). O Mestre determina o dano necessário para amputar essa parte, assim como os efeitos "colaterais" (golpes na cabeça podem cegar, ensurdecer ou atordoar; um golpe em um braço pode derrubar a arma ou o escudo...)

4) Um ponto de dano pode ser pouco, mas dói muito. Não há regras para penalidades com a diminuição de pontos de vida, mas você pode fazer o seguinte: se o personagem perder ½ dos seus pontos de vida totais de uma só vez, e ainda estiver vivo, deve rolar a sua Constituição; se falhar, recebe redutor de -1 nos próximos ataques, danos e testes de resistência, até ser curado. Se você usa a regra opcional da página 104 do *Livro do Mestre*, quando o personagem chegar a apenas 1 ponto de vida, ainda consegue ficar em pé, mas abaixo disso, precisa testar Constituição. Estas são sugestões opcionais e não-oficiais.

5) Nada disso, malandrão! Se seu personagem tem Inteligência 9, ele possui a média *para um mundo medieval*. Você sabe muito mais que ele, pois teve acesso a educação e tecnologia avançadas. Tente imaginar o que alguém na Idade Média (no caso do seu paladino) saberia, e interprete o personagem assim. Lembre-se, seu personagem NÃO leu os livros de regras.

6) Em AD&D não há um atributo no estilo "sorte". Se quiser, como opção, use Carisma no lugar: gente simpática tem mais sorte que os chatos ranzinzas, certo?

7) A descrição de algumas magias diz que o mago ou sacerdote fica exausto após usá-la, mas normalmente ele não se cansa. Se o Mestre achar necessário, o mago pode testar sua Constituição depois de cada magia.

8) A maça consta na tabela de equipamentos, sim. Procure essa arma com o nome de maça de infantaria.

9) A segunda tabela está correta. Algumas armas causam dano diferente em criaturas pequenas e médias (P/M) e em criaturas de tamanho grande (G) ou maior.

Ufa! Espero que esteja tudo aí! Se você tiver mais dúvidas a respeito de combate, procure os suplementos *Complete Fighter's Handbook* ou *Players Option: Combat & Tatics*, ambos em inglês.

TENTAÇÕES

Seja bem-vindo ao terrível ofício de responder as cartas infernais dos leitores, caro Katabrok. Agora só me diga uma coisa, é verdadeira aquela notícia que ouvi? Nosso amado, idolatrado e maravilhoso Paladino sucumbiu às tentações da carne?! Mas como ele pôde fazer isso comigo... err... digo, com todos nós, leitores?!

Mas já que isso é fato consumado, vou continuar a lhe dar as boas vindas com uma pequenina bateria de perguntas para testar o seu conhecimento:

1) Em GURPS Módulo Básico, o capítulo sobre magia diz que as pessoas consideradas como "magos" são aquelas que possuem a vantagem Aptidão Mágica. Uma pessoa comum, sem essa vantagem, poderia aprender as noções básicas de magia e fazer uso de algumas perícias mágicas que não exigem o pré-requisito da Aptidão Mágica? Nesse

caso ela poderia ser chamada de "mago"?
2) Outra coisa que tira minhas noites de sono é a vantagem Memória Eidética. No segundo nível, ela quadruplica os pontos usados em perícias mentais. Portanto, gastando 2 pontos para comprar a perícia Operação de Computadores (M/F), seria como gastar 8 pontos, usando IQ+4 em vez de IQ+1?
3) Antes que eu me esqueça: como posso chamar a atenção do GM quando estou jogando com cinco marmanjos com voz incrivelmente mais alta que a minha? Atualmente estou usando o recurso "cutuque-o-braço-do-Mestre-até-que-ele-canse-e-lhe-dê-atenção" e, eventualmente o "grite-com-todo-o-seu-fôlego". O problema é que nada disso é possível quando estou longe do Mestre
Enfim, caro Katabrok, isso é tudo. São pequenas perguntinhas que, tenho certeza, poderão ser respondidas em cinco minutinhos. Ah, mais uma coisa: é verdade aquela história de que você entrou em uma taverna gritando "Eu odeio goblins!"?

Elyani, Senhora da Luz de Lynteriel
Campinas - SP

Tentações da carne? Pensei que o Paiada tinha sido castigado por uma deusa ciumenta. Eu não sabia que ele tinha ido a uma churrascaria! E não chamou ninguém! Também não acredito que ele tenha feito isso com a gente. Agora estou eu aqui, com esse monte de cartas bloqueando a porta, sem conseguir sair da redação.
Mas vamos às suas respostas:
1) Um personagem sem Aptidão Mágica pode aprender magias, embora isso seja mais difícil, ele realmente não poderá aprender magias que tenham Aptidão Mágica como pré-requisito, como Bola de Fogo e outras. Por definição, qualquer personagem capaz de usar magia pode ser considerado um mago, mesmo sem Aptidão — mas isso vai depender do cenário e da situação.
2) Sim, seria. Pronto, você já pode dormir tranqüila.
3) Antes de mais nada, tente falar com o seu GM e com os outros jogadores. Afinal de contas, você também quer se divertir como todo mundo! Peça para o GM organizar as ações por vez, em sentido horário ou alguma coisa assim! Se não resolver, leve um cartaz de cartolina dizendo "VAMOS PARAR COM ESSA ZONA!" para as sessões de jogo.
Mentira! Calúnia! Eu disse "Chegou Katabrok, o grande matador de goblins..." Mas como na taverna estava se realizando uma convenção de goblins, usei de toda a minha esperteza e completei minha frase: "... albinos!"

MAGO MANETA

Como todos que lêem a tão consagrada DRAGÃO BRASIL (menos os editores da concorrência, claro), venho a vós dizer que esta revista está cada vez melhor.
1) Por que não ressuscitam o Tio Palada? Se eu pudesse lançar um feitiço nele... Bem, é que minhas mãos foram arrancadas, e fica difícil fazer gestos para lançar magias. A propósito, como os escribas cobram caro, tive que desembolsar 560 peças de ouro para enviar este fax.
2) Como lançar magia em ARKANUN? Ela simplesmente acontece, ou preciso fazer gestos como em AD&D?
3) Por que a DB não faz aventuras mais explicadas para ARKANUN e INVASÃO, como em edições anteriores? Tenho estes dois RPGs há pouco tempo, e estou sem idéias de aventuras. Queria muitas aventuras para estes jogos, e não falo apenas por mim: aposto que meus colegas, leitores e RPGistas que simpatizam com estes sistemas também gostariam. Não falo em ceder lugar apenas para ARK e INV, continuem servindo a todos os gosstos: AD&D, D&D, GURPS, Storyteller, etc. Continuem assim, preocupados com todos os leitores, que sempre compraremos a DB.
A propósito: GRÊMIO é BI CAMPEÃO! Saudações do torcedor gremista.

Roberto Bertó
Santa Cruz do Sul - RS

Que nada! Os editores da concorrência (quando ela existia) também lêem a DRAGÃO BRASIL.
1) A gente agradece o oferecimento. Estamos tentando trazer de volta o Palada — mas, se ele sabe sobre o trabalhão que o espera, duvido que vá querer voltar.
2) Depende de como seu mago aprendeu a dominar os caminhos. Se seu mestre ensinou a gesticular, então será necessário gesticular, se ensinou por palavras, concentração ou com objetos, eles serão necessários.
3) Temos tentado abranger tantos jogos quanto possível em nossas páginas, sem abandonar os sistemas mais populares — mas nunca é suficiente, pois temos hoje mais de vinte RPGs em português. Mesmo assim, faremos o possível para não deixar na mão os jogadores de ARKANUN, INVASÃO e outros jogos.
O Grêmio é bi-campeão? Puxa! Jóia! Legal! Supimpa! Mas... bi-campeão de quê?!

DÚVIDAS NA VEIA

Caro Paladino, venho aqui testar sua santa paciência com algumas perguntas:
1) Se um Brujah diablerizar um Tremere, a que clã ele vai pertencer?
2) Se um Caitita bebe o sangue de um carniçal meu três vezes ou mais, ele cria um Laço de Sangue comigo?
3) Onde eu faço inscrição para ser sua escudeira? Você aceita alguém que trabalha em período noturno?

Stephany
São Paulo - SP

Ainda não conseguimos ressuscitar o Paiada. Durante o período de festas, os fazedores de milagres estavam muito

GRUNF 2

GRUNF voltou! GRUNF não transformado em facócero albino por mago. GRUNF saber que Paladino morreu antes de ser comido no café da manhã de GRUNF! Agora GRUNF tem Princesa Rhana só pra GRUNF! GRUNF acha que os deuses do Paladino não estão com nada! Estraguram café de GRUNF! GRUNF vai usar os músculos de GRUNF para dar peteleco no nariz desses deuses! GRUNF vai comer mago no café da manhã ao invés do Paladino. GRUNF vai embora. Vão conhecer o GRUNF de verdad

GRUNF
Rua do GRUNF, Casa do GRUNF
GRUNF City - GR

Se você quiser dar um peteleco nos deuses, fica à vontade, a gente dá o maior apoio. Mas não precisa ficar bravo, Grunf; você ainda pode usar as cinzas do Paladino para temperar seu café da manhã, ou esperar até que ele seja ressuscitado (você sabe o que é isso, não?) e convidá-lo para um BATE papo. Então, quem foi transformado no facócero albino que eu vendi para Vladislav, o necromante?

ocupados e não puderam ser encontrados. Por outro lado, a gente havia esquecido de tirar os restinhos de maionese do pote que abriga os restos mortais do Paladino. Deu um trabalhão limpar um punhado de cinzas (só acho que o Paladino pode voltar um pouco lambuzado...).

Enquanto isso eu, Katabrok o Interno continuo utilizando minha grande sabedoria e inteligência no auxílio aos leitores. Lá vai, Stephany:

1) Ele ainda continuará sendo um Brujah. Diablerie não muda o clã, apenas diminui a geração — isso se a vítima era de uma geração mais baixa. Vale a pena lembrar que poucos vampiros sabem o que vem a ser geração, e como diminuir a sua própria. Os personagens não falam "Sou um gangrel de oitava" ou coisa assim. Os clãs que melhor entendem desse assunto são os Tremere e os Assamitas.

2) Não. O Laço de Sangue é praticamente um ritual, o vampiro deve beber o sangue do outro vampiro. Quando o seu sangue está no carniçal, se torna sangue dele, não seu. Dizer que "aquele carniçal é meu sangue" é apenas força de expressão, uma metáfora.

3) Não ia dar, Stephany. O Sindicato dos Escudeiros exige jornada de seis dias por semana, das 7:00 às 20:00, com duas horas de almoço. Adicional noturno é proibido.

Tenho certeza de que o Palaca teria apreciado a presença de uma formosa escudeira, ESPECIALMENTE no período noturno... mas, com aquela deusa ciumenta, sabe como é. Quanto a mim, já tenho meu fiel escudeiro Taslor. Ele é bem eficiente, exceto quando resolve amaciar bife com meu martelo +8...

MAIS UM BARDO...

E aí, Katabrok, tudo em cima? Tenho algumas dúvidas sobre AD&D, aí vão elas:

1) Em AD&D, o bardo tem mais algum poder especial, além das habilidades de ladrão e das magias?

2) O ranger é a mescla de que classes do AD&D?

3) Qual é a diferença entre elfos e meio-elfos? E por que os elfos desprezam os meio-elfos?

Termino agora esta carta, pois estou tentando juntar os restos mortais do Paladino para ver se um clérigo qualquer da vida pode ressuscitá-lo como meu escravo. Por falar nisso, por que o Paladino foi escolher logo uma deusa tão ciumenta?

Roderick van Rodregfus, o bardo
Campo Grande - MS

1) Puxa Roderick, justamente você não conhece as habilidades especiais de um bardo?! Além das habilidades de ladrão e mago, um bardo pode aprender a usar qualquer tipo de arma, sem restrição; através de sua música, seja ela cantada ou tocada em algum instrumento, pode influenciar positivamente a reação de uma multidão; pode usar sua música para inspirar mais confiança em pessoas prestes a entrar em um combate, melhorando suas habilidades. Além disso, eles conhecem muitas histórias, tendo uma pequena chance de conhecer os poderes e a função de qualquer objeto mágico ("Ora, mas essa espada me lembra aquela que Othmar, o Grande, usou para derrotar os gigantes do gelo!")

2) Nenhuma. O ranger é um tipo especializado de Homem-de-Armas, assim como o guerreiro e o paladino.

3) Meio-elfos são filhos de um humano e uma elfa (ou vice-versa), sendo o resultado da combinação de duas raças diferentes, porém compatíveis. Fisicamente são muito parecidos com humanos, embora mais esguios e com feições mais suaves e delicadas. Os elfos em geral não gostam dos meio-elfos por não aceitarem muito bem a idéia de um cruzamento elfo/humano. Elfos menos tradicionalistas não têm esse preconceito bobo.

Disseram-me que aquela deusa do Paladino, apesar de ciumenta, era incrivelmente bela, sensual, gostosa... bem, você sabe! Se uma mulher com Carisma de "deusa" (algo por volta de 24 ou 25...) ordenasse a você que a seguisse, qual seria sua resposta?

Pelamordedeus! Se você ressuscitar o Palada, mande o cara pra cá imediatamente! Tem um monte de cartas para responder, um monte de manés querendo duelar com ele, e falta alguém para fazer café e buscar lanche na padaria! Não seja egoísta, deixa a gente também "escravizar" o Palada um pouco.

PERSONAGEM SEM DADOS

Olá, Katabrok! Puxa, você não imagina como fiquei chocada ao saber da morte do meu querido Paladino! Isso me abalou tão profundamente que resolvi escrever. Ele era tão, tão... sexy! (Ai se meu namorado ouve isso!)

Mas não tem problema. Meu irmãozinho, como ótimo clérigo, pode dar um jeito nele! Queria esclarecer uma dúvida: um guerreiro humano pode estudar magia élfica? Assim ele seria quase um elfo, apenas desprovido de infravisão e coisas que só os elfos possuem!

Outra coisa: as fichas de personagens podem ser construídas sem dados? Cá pra nós, é bem mais divertido! Claro que ninguém vai criar um super-herói com todos os atributos altíssimos, assim não tem graça nenhuma!

Sobre o assunto dos kenders, finalmente entendi porque meus falecidos pais diziam, quando eu era criança, que fui trocada na maternidade e a verdadeira filha deles devia estar com alguma família de kenders... Se eles fossem vivos agora...

Bem, tenho que me despedir. Um dragão vermelho acabou de destruir minha casa e está fungando em meu pescoço. Sabe como é, pequenos contratempos! Um beijo.

Xendra, a Elfa
Bragança Paulista - SP

O Palada também ficou chocado. Mais ou menos uns cinco milhões de volts!

Um mago amigo meu disse que magia é magia (pelo menos em AD&D), não importando se é estudada por elfos, humanos, gnomos... O que muda são as "receitas" de cada raça: se um elfo pode aprender magias de humanos, ele aprende e vice-versa.

Claro que fichas podem ser feitas sem dados! Basta o jogador ter bom senso e distribuir os atributos de forma equilibrada, para que os outros também possam se divertir. Qual é a graça de participar de um grupo com um personagem que é bom em tudo, faz tudo, é melhor que todo mundo? O resto do grupo faz o quê? Fica assistindo? Fazer um personagem sem usar os dados pode ser interessante, sempre com a aprovação do Mestre. Divertido é interpretar o personagem, não apenas criar uma máquina de matar monstros que não passa de um amontoado de números altos. Meu criador disse que eu não tenho nenhum 18 (não entendi o que significa, mas tudo bem), mas mesmo assim sou um bom guerreiro (o que, ao meu ver, era óbvio).

Xendra, você por acaso usa rabo-de-cavalo? Acho que seu irmão vai estar muito ocupado depois de seu *pequeno contratempo* com o dragão vermelho. Não se preocupe, nós damos um jeito com o Palada "Vidro de Maionese".

E! Cadê vocês?!

ESCREVA PARA O BÁRBARO KATABROK, O SUBSTITUTO DO PALADINO NA

RÉVISTA
DRAGÃO

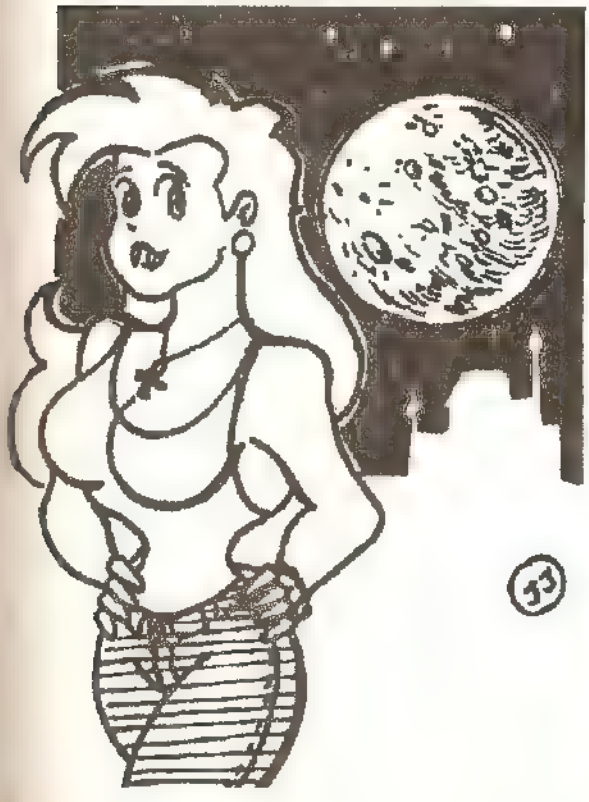
CAIXA POSTAL 19113
CEP 04505-970

CAINITAS ALOPRADOS
(ou: como NÃO jogar Storyteller)

Como qualquer grupo de pessoas criativas, tínhamos entre nossas preferências os jogos de RPG para preencher as tediosas tardes de domingo. Eu, Jairo, Clara e Roberto. Uma antiga amiga de escola, Regina Célia, mostrou-se interessada em desvendar os mistérios da tenebrosa sigla RPG, e nos convidou para jogar em sua casa e ensinar-lhe o jogo. Confesso que deveríamos tê la iniciado com um sistema clássico — D&D, obviamente , mas o fato é que estávamos ávidos para iniciar uma crônica de Vampiro preparada por Jaime. Como já mencionei, nossa turma é muito criativa e unida. Resolvemos ir à casa de Regina Celia vestidos de preto. Para um clima mais tenso, Roberto conseguiu uma trilha sonora com os temas de Carmina Burana e O Enigma da Pirâmide. Levou também uns incensos, velas vermelhas, um pé de galinha envernizado que ele conseguiu não se sabe onde e, para completar um crânio humano de plástico. Precisa dizer que o vampiro dele era um Tremere?

Regina garantiu que não incomodaríamos ninguém já que seus pais saíam nas tardes de domingo. Aprontamos o cenário para a partida. Jairo e Roberto acenderam as velas ao redor do centro da sala, colocaram os incensos próximos ao crânio e o som para tocar. Foi uma ótima partida, principlamente levando em conta que era apenas o início da crônica. Regina Célia logo se adaptou ao estilo de jogo. Nos envolvemos tanto que esquecemos o horário (como acontece às vezes com todo RPGista). Tínhamos que encerrar antes das seis, horário estimado para a chegada dos pais de Regina Célia, mas perdemos a noção do tempo.

Jairo descrevia um ritual de sacrifício do Sabá no interior de uma cripta quando a porta da sala se abriu lentamente, revelando nosso cenário de incenso, velas vermelhas e Carmina Burana...



— Que o Senhor misericordioso faça com que meus olhos estejam enganados!!!

— Oi, pai.

Como vai, seu Raimundo?

— Demônio miserável dos infernos, vou te ensinar a violar a morada do Senhor!!!

O homem entrou chutando as velas, os dados, o livro de regras e a caveira de plástico como se fôssemos a Besta do Apocalipse. Corremos como loucos para fugir de um ataque mais direto. Jaime teve que comprar outro livro de regras e Roberto perdeu seu brinquedo de plástico. Enquanto corríamos na esquina ouvimos sobre polícia, Aqui e Agora, excomungados, presos, processados, humilhados publicamente ..

Há um ano e meio não vemos Regina Célia. Mas, ainda hoje, muito me intriga o fato de ela não ter mencionado que seu pai era pastor evangélico.

Hoje estamos mais experientes, maduros, e reconhecemos nosso exagero. Acho que tão cedo nada disso acontecerá novamente. Estamos 100% precavidos e de olho aberto. Até conseguimos um novo lugar para nossas partidas; um colega nos arranjou a chave do galpão da Renovação Carismática, onde programamos para o próximo domingo um live-action de Lobisomem: O Apocalipse.

Marcos Paulo, Fanzine Pergaminho
Icó - CE

DANO DE CABANA

A coisa tá mal. Estávamos apanhando pra valer. Um imenso monstro morto-vivo — que até hoje desconheço qual seria — estava dizimando nosso grupo de AD&D. Dois aventureiros tombaram mortos e os outros não tinham expectativa de vida muito melhor.

Meu personagem era uma espécie de monge, construído com regras do antigo suplemento Oriental Adventures. Trazia consigo um item mágico especial também encontrado naquele livro, o Papel das Formas — um papel mágico que, quando dobrado como um origami, podia transformar-se em uma versão real e de mesmo tamanho do objeto reproduzido. Meu monge tinha consigo algumas figuras feitas com aquele papel.

Faça me voar — pediu ele ao mago NPC que acompanhava o grupo. Foi atendido. Sobrevoando o monstro a uma altura generosa, ele tirou da bolsa uma cabana feita de origami, reservada para passar a noite em lugares desolados. Fez com que a cabana assumisse seu tamanho normal... e lá foi ela na cabeça do monstro.

Sua cabana foi destruída — disse o Mestre.

Mas o monstro morreu, certo?

Hã... droga, como se calcula o dano de uma cabana?! Tá bom, ele morreu!

Mask Master
São Paulo - SP

LENDAS LENDÁRIAS

"Não, Evelinel 250g de explosivo C 4 e um detonador de três segundos não é a mesma coisa que uma granada!"

— Narrador de Streetfighter para uma jogadora, enquanto sua personagem sai dos escombros

J. D. Nunes
Osasco - SP

"Já que não temos corda para evitar que esse Sabá fuja, vamos cortar suas pernas!"

— Jogadora de Vampiro cuja personagem TINHA Humanidade 8

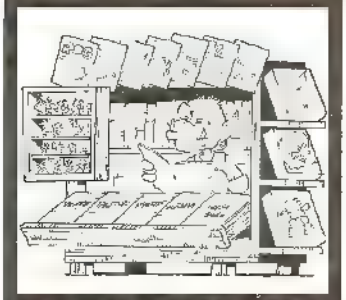
Luciana
Sao Paulo - SP

"Jogador de Magic é como cupim, quando você passa requeijão, ele borbulha."

— Pérola de sabedoria emitida durante uma tediosa aventura de AD&D e, por algum motivo, seguida de incontroláveis gargalhadas.

Paul Zaloom
São Paulo - SP

Esta seção existe para que você, leitor, divirta ou ensine outros leitores com suas peripécias e apelações. Pense na coisa mais polêmica, absurda ou engraçada que aconteceu durante suas partidas de RPG, coloque no papel e mande para: Revista DRAGÃO BRASIL - Lendas Lendárias - Caixa Postal 19113 - CEP 04505-970 - São Paulo - SP



BARRAQUINHA DO ORC

O Orc conseguiu! Sua Barraquinha já é quase um mercadão!

No último dia 23/11/96 foi realizado o 1º Campeonato de Jihad/Vampire de São Paulo, com jogadores novos da era Vampire e antigos de Jihad. Gostaríamos de comunicar que o 2º Campeonato será realizado no dia 15 de janeiro de 1997 (esclarecendo que Jihad e Vampire são compatíveis e as cartas podem ser misturadas). Durante o campeonato também será realizada uma reunião para a formação da Confederação de Card Games de São Paulo no seguinte endereço:
Welcome to Planet RPG, Rua Tito, 809, Lapa, São Paulo - SP

Procuro jogadores na região de Campinas para formar um grupo. Também quero me corresponder com jogadores de qualquer parte do Brasil. Valeu, Orc.
Sumaré RPG Club Redfoots of Rage, Eduardo da Silva Bandeira, Rua Rozendo Alves de Souza, 227, Sumaré - SP - CEP 13181-703

Asqueroso Orc, publique isto ou vou cortar fora sua besteirinha de fazer orczinhos. Procuro jogadores e JOGADORAS de Magic e RPGs de todo o país, para me corresponder, trocar cartas, idéias, aventuras e quem sabe fazer amizade. E, pelo amor dos céus e de todos os deuses do Olimpo, entre em contato comigo alguém que tenha o RPG Phantasy Star III para Mega Drive.
Marcel Beckman de Souza, Rua Assis Chateaubriand, Quadra M, 7, Conjunto Ipase, São Luiz - MA - CEP 65061-060. Fone (098) 236-2197

Fala aí, Orc! Estou decepcionado com a galera de Natal - RN. Estou há procura de jogadores e Mestres de RPG que possam jogar nos fins de semana. Jogo qualquer RPG desde AD&T (Aavanced Defensores de Tóquio) a GURPS. Valeu!
Diego André da S. Filgueira, Rua Angicos, 5, Laga Nova, Natal - RN - CEP 59063-330

Orc, por favor coloque meu anúncio em seu quase shopping. Compro o Livro do Jogador, do Mestre e dos Monstros para AD&D ou First Quest (2ª parte), ou troco por minha coleção de quadrinhos. Preço a combinar.
José Pablo Almeida, Lages - SC. Fone (049) 222-5057

Eu, a poderosa Maga Lá, exijo que você, Orc, publique meu anúncio. Vendo RPG Aventuras Fantásticas, O Saqueador de Charadas (R$ 5,00 cada), um deck de Magic: The Gathering com algumas cartas de Terras Natais (R$ 10,00) e o kit de aventuras em Undermountain parte 4 (R$ 10,00), todos em excelente estado, ou troco tudo por Cyberpunk 2020. Pago a diferença. Ah, também quero me corresponder com jogadores de AD&D e Vampiro.
Maga Lá, Rua Marcelo Gama, 51, IPSEP, Recife - PE - CEP 51190-080. Fone (081) 339-5982, falar com Luciana

---

Procuro Mestres e jogadores de AD&D para formarmos um grupo, experientes ou não (eu não sou), aqui na região do Alto da Lapa ou proximidades. Também compro First Quest (parte I).
Fabio Bianchi C. Martinez, Rua Marquês de Paraná, 489, Alto da Lapa - SP - CEP 05086-010. Fone 831-7887

Vendo Hero Quest, Monster Compendium de Kara Tur e os livros-jogos O Caminho do Guerreiro e O Caminho do Feiticeiro. Preço a combinar. Também procuro jogadores de Magic para trocar cartas e jogar nos fins-de-semana.
Elias Castro Catan, Salvador - BA. Fone 248-9669

Saudações, ó criatura desprezível. Peço que me auxilie novamente, pois apenas duas beldades Camitas conseguiram comunicar-se com este humilde sátiro (Oi, Debby! Oi, Stephan!). Peço-lhes desculpas, dou-lhes e volto a escrever ou minha alma queimará no inferno! AAARRGH!
Stealth, Rua Cesário Alves Vieira, 540, Magda - SP - CEP 15310-000

Quero me corresponder com RPGistas de qualquer lugar do Brasil que jogem os sistemas Storyteller, AD&D, D&D, GURPS, Arkanun e principalmente Lobisomem. Abraço!
André Santos (Panda), Rua Almeida Rosa, 167, Jardim Krahe, Viamão - RS - CEP 94435-310

A Sociedade do Dragão conclama Mestres e jogadores de todo o território nacional e qualquer país além-mar que tiver acesso a esta mensagem a entrar em contato conosco. Editamos o fanzine Pergaminho e tencionamos intercambiar quaisquer informações a respeito de RPG (todos os sistemas).
Sociedade do Dragão, Rua 113, casa 111, 1ª etapa, Conj. Ceará, Fortaleza - CE - CEP 60530-060

Troco Lobisomem, O Apocalipse por D&D, Livro do Mestre ou Karameikos completo.
Igor Luiz de Paula Gregorio, Rua Iapira, 55, Bairro Eldorado, Contagem - MG - CEP 32341-220

Quero me corresponder não apenas com RPGistas, mas também com qualquer pessoa que esteja a fim de uma amizade "da pesada". Parabéns pela excelente revista!
Aline Ribeiro, Travessa Durval Nunes Pinheiro, 74, Bairro Dr. Laureano, Duque de Caxias - RJ - CEP 25060-220

Para alguns trekkers perdidos que dizem que Babylon 5 é só uma imitação de Jornada nas Estrelas, eu quero dizer: VOCÊS ESTÃO ENGANADOS. Jornada é o melhor seriado da TV, mas dizer que todos os seriados com naves estelares e seres extraterrestres são imitações de Jornada é um pouco de pretensão, não? Eu gostaria de me corresponder com aficionados em B5 de todo o Brasil.
L.G. Capitão da nave de exploração Galileu, Rua Machado de Assis, 89, Valparaíso, Petrópolis - RJ - CEP 25655-020

Procuramos jogadores e Mestres de todo o país para trocar correspondência e aventuras dos seguintes sistemas: AD&D, D&D, GURPS, Vampire, Invasão, AD&T, Dark Tegimar e Cyberpunk 2020.
Marcos Baião Victor, Rua Diógenes Padilha, 106, Bloco 5, Apto 201, Três Rios - RJ - CEP 25807-010. Fone (0242) 52-3462 Ramal 42

Vendo as revistas X-Men 2099 nºs 1 ao 26, Homem Aranha 2099 nºs 1, 2, 7, 8, 11 ao 36, Justiceiro 2099 nº 1, Savage Dragon nºs 1 e 3, Roleplay nºs 1 e 2, Spawn nºs 1 ao 7, Gen13 e Wild C.A.T.s nº 1, Dragão Brasil Especial nºs 1 ao 4, Só Aventuras nºs 1 ao 4, Dragão Brasil nºs 2, 4 ao 20 e 1197 cards Spellfire em português. Dou preferência a moradores do Rio de Janeiro.
Rodrigo Borges Uchôa, Rua Vitória, 95, Trindade, São Gonçalo - RJ - CEP 24460-050

Vendo Player's Handbook (R$ 20,00) e Livro do Jogador (R$ 40,00), novíssimos, em ótimo estado.
Andrey Silva Souza, Alameda das Cerejeiras, 169, Neópolis, Natal - RN - CEP 59060-360. Fone: 217-2972

Ei, Orc! Adoro seu espaço, mas odeio sua raça. Vendo GURPS Básico 2ª Edição + Divisória do Mestre (R$ 30,00) e 100 cards de Spellfire (R$ 5,00), tudo em ótimo estado.
Erik da F. Medeiros, Rua

PLANETA CULT

O MELHOR EM CARD GAMES E RPG EM NITERÓI

ATENDEMOS TAMBÉM POR REEMBOLSO POSTAL

R. TAVARES DE MACEDO, 122, TERREO - 102

ICARAÍ - NITERÓI - RJ

TEL/FAX (021) 717-3357

Jardelina de Alm. Lopes, 158?, Jardim Ivete, Mogi das Cruzes - SP - CEP 08730-660. Fone: 7782-2608

Urgente (via wormhole). Tenho 23 anos e quero entrar em contato com um grupo em minha cidade, de preferência na mesma faixa etária, para me ensinar GURPS Millenia, Invasão ou algo do gênero. Também gostaria de me corresponder com quem curte ficção científica transhumanismo (criogenia, inteligência artificial, neociência...) e que acredite em vida extraterrestre não necessariamente os três
Júlio César Santos, Caixa Postal 183, Londrina PR CEP 86001-970. Fone 330-0450 ou 326 7077

Atenção, filhos e filhas do Criador. Se não temem o desconhecido, e todos os mistérios da Eternidade lhes fascinam escrevam para o Pináculo do Destino
Guardião, Rua E, 128, Fonte Grande, Contagem - MG - CEP 32013-690

Aí, Orcs Esfarrapados (gostou heim?). Eu gostaria de me comunicar com RPGistas de todo o Brasil, principalmente da região de Campinas.
Vicente Fraile, Rua Almirante Tamandaré, 527, Jardim João Paulo II, Sumaré - SP - CEP 13172-691

Procuro jogadores e Mestres de RPG no Rio. Sou Mestre de D&D mas jogo qualquer coisa
Alberto de Amigas "Pegasus", Av. Atlântica 3370, 2º Andar, Copacabana, Rio de Janeiro - RJ - CEP 22070-002. Fone (021) 267-4729

Atenção. Eu o Toreador Tawan (AD - Adepto da Diablerie), convido Narradores e jogadores de qualquer sistema Storyteller, Monstros, Cyberpunk e Shadowrun
Tawan, Rua Bahia, 98, Bela Vista, Nova Friburgo - RJ - CEP 28623 260

A Sociedade Tiamat de RPG está criando seu primeiro RPG e selecionando desenhistas para ilustrá-lo. Pedimos aos desenhistas interessados em divulgar seu trabalho que enviem desenhos em preto-e-branco para nosso endereço. Quem quiser receber informações de como receber o RPG quando ele estiver pronto, escreva também.
Sociedade Tiamat de RPG, Rua Humberto Benemérit, 251, Campo Limpo, São Paulo - SP - CEP 05793-270

Jogo RPG há um ano, mas estou ausente há muito tempo por falta de jogadores. Procuro um grupo de GURPS ou jogadores para formar um grupo de fantasia medieval. Dessa forma eu poderei voltar a esse mundo fantástico que é o RPG.
Marcelo Rodrigues dos Santos, Rua Paranatiba, 62, Jardim Novo Campo Limpo, Embu SP - CEP 06826-460

Vendo Vampiro: A Máscara (R$ 30,00)
Gilberto Silva da Conceição Júnior, Rua Manoel Lisboa, 34, Apto 301, São Gonçalo - RJ - CEP 24756-280. Fone 701-4162

Orc, meu chapinha, estou procurando jogadores e Narradores de RPG. Não conheço nenhum grupo aqui em Recife (fora o meu, claro!) que pratique este divertido passatempo. Jogo Vampiro Lobisomem GURPS Monstros, Dangerous Tagmar e outros. Também troco ou compro cards de Spellfire. Espero que você coloque este anúncio, ou terei que drenar seu sangue grotesco. Nada pessoal, chapinha
Ramiez, o Ravnos Cafajeste, Av. Presidente Kennedy, 5953/202, Candeias, Recife - PE - CEP 54440-480

Eta, eta, eta, eta, é a luz é o sol é a luz de Tiete, eta eta.., (Hino na A.M.A.S (Associação Malkavtana de Adoradores do Sol). Fundação: 7/11/96, 20:00hs; 1ª reunião: 8/11/96, 4:00hs; Última Reunião: 8/11/96, 5:30hs
A.M.A.S. (Associação Malkaviana de Adoradores do Sol)

Vendo todos os itens do Livro do Mestre. Me esforcei muito para conseguir tudo isso, mas vou me aposentar, pois já estou no 30º Nível. Tente me roubar e será degolado com minha Volpal ou minha magia Vento Negro, capaz de destruir metade de um reino.
Jolder, Rua Antônio Camardo, 190, Tatuapé, Sao Paulo - SP - CEP 03309-000

Aí Orc, seu monstrengo! Compro GURPS Módulo Básico, preço a combinar
Thiago Felipe Sousa Moreira, Rua Alexandre Herculano, 54, Pituba, Salvador - BA - CEP 41850-110. Fone (071) 358-7126

Coloca meu anúncio, e eu consigo verba para abrir o Orc's Shopping Center. Vendo Shadowrun (R$ 20,00) em ótimo estado. Vendo também 20 cards de Jyhad (R$ 4,00) e 83 cards de Spellfire em português (R$ 15,00)
Ligeiro, Rua Rosa e Silva, 19, Apto 401, Rio de Janeiro - RJ - CEP 20541-330. Fone (021) 208-7293 (tarde)

Compro Forgotten Realms Adventures e a caixa básica de Greyhawk. Quero me corresponder com jogadoras e jogadores de AD&D, GURPS ou qualquer outro sistema
Rodrigo Conçole Lage, Rua Coronel José Bastos, 593, Barro Aeroporto, Itaperuna - RJ - CEP 28300-000

Compro a caixa básica de Spelljammer. Também vendo GURPS Módulo Básico, Cyberpunk e Fantasy por livros de AD&D
Luiz Rodolfo, São Paulo - SP. Fone (011) 7280-8069

Compro caixa básica de Spelljammer. Alguém tem, ou fugiu com ela para outro planeta? Entrem em contato!
Eric Tellesdon, Rua Urussuí, 70, Apto 68, Itaim Bibi, São Paulo - SP - CEP 04542-050

Procuro jogadores de ambos os sexos, experientes ou não, para formar um grupo de AD&D aqui na Zona Leste. Também vendo Forgotten Realms completo (R$ 32,00) ou troco por Ravenloft
Jorge Formenton, Rua alzira Pereira Paes, 146, Parque Savoy City, São Paulo - SP - CEP 03584-090. Fone (011) 955-2099 c/ Sérgio

---

Olá, Orc. Se você não é alienígena e nem trabalha para o governo, publica aí: o Fã Clube Arquivo X mudou de endereço. O novo é:
Fã Clube Arquivo X, Av. T4, 800, Edifício Gênova, Apto 201, Setor Bueno, Goiânia - GO - 74223-020

KULT
• RPG • CARDS • CAMISETAS
• MINIATURAS • QUADRINHOS
importados & nacionais
estoque variado
Avenida São Paulo, 575-Maringá - PR - 87013-040.
Aos sábados aberta até 17:00 hs. Vendas pelos correios.

GOdS

O **Grupo Olho de Saulot** é a mais nova associação de jogadores de RPG do país, e a primeira a se organizar **regionalmente** por todo o território nacional. Na verdade o GOdS apóia seus associados em toda e qualquer produção cultural, desde crônicas de *live action* até cinema.

Procure-nos! E saiba como transformar o **seu grupo** no GOdS da sua cidade, tendo toda a estrutura, por exemplo, para que ela faça parte da épica crônica de *lives* interligados *One World By Night*

GOdS - *Sede*
CP 6182 / SP
CEP 13083-970

O Orc aceita qualquer negócio se não tentarem matá-lo primeiro!
Escrevam para:
DRAGÃO BRASIL
Barraquinha do Orc
Caixa Postal
19113
Cep 04505-970
São Paulo - SP

Procuro RPGistas de Balneário Camboriú e região para trocar idéias Obrigado Orc, otário! Ha ha, ha!
Juliano Guesser, Rua 1500, 435, Sala 4 (Hidrelec), Bal. Camboriú - SC - CEP 88330-000. Fone 367-2284

A todos os estúpidos, burros e ignorantes monstros de Undermountain: vocês estavam errados, imbecis. Minha Inteligência não é 9, é 7.
A lei de anda, Porto Alegre - RS.

Vendo D&D em ótima condição com K7, GURPS Básico novo com escudo, Dungeoneer (RPG de Aventuras Fantásticas), Titan (mundo de Aventuras Fantásticas, e os livros-jogos Calabouço da Morte e O Templo do Terror. Vendo também gibis com aventuras completas dos X-Men e Conan. Também gostaria de trocar algum destes produtos por Karamelkos da Abril completo ou outros.
Adriano Bacalá Ribeiro, Rua Prof. Aníbal Monteiro Machado, 308, São Paulo - SP - CEP 05361-000. Fone (011) 268-1772

Põe esse anúncio aí, porco verde! Vendo Banco Imobiliário (R$ 23,00) ou troco por Invasão + Grimório
Renê André, Rua Osório Atlantes, 330, Apto 13, Vila Nossa Senhora das Graças, Franca - SP - CEP 14401 053. Fone (016) 724-4720

Se cuida Orc! Coloca esta ou amasso ainda mais sua cara. Procuro jogadores ou jogadoras aqui de Indaiatuba, Campinas e região para formar um grupo de RPG. Jogo GURPS, D&D Advanced Defensores de Tóquio, Magic e Spellfire. Dou preferência a jogadores entre 13 e 16 anos, com ou sem experiência. Estou disposto também a ensinar qualquer dos sistemas.
Janser Pinheiro Rojo, Al. das Caviúnas, 243, Itaici, Indaiatuba - SP - CEP 13341-010. Fone (019) 894-8594

Sou um Mestre frustrado, com várias campanhas prontas (cheias de teia de aranha), procurando jogadores de Shadowrun e, principalmente, Changeling (possuo o Changeling Player's Guide).
Tenho ótima vontade em dividir com quem também quisesse mestrar.
Juliano Kolbetz Moreira, Rua Coronel Bordini, 174, Apto 304, Auxiliadora, Porto Alegre - RS - CEP 90440-002

Orc, anota aí: Procuro jogadores de Spellfire para jogar e trocar cartas aqui em Salvador.
Eduardo Lopez, Rua G nº 348, lot. Aquarius, Edifício Jacarandá, Apto. 904 B Pituba, Salvador - BA - CEP 25059-000

E aí bom e velho Orc? Como vai a família? Faz um favor pra mim e bota esse anúncio na sua barraca, que eu te dou uma escova especial para dentões de orc. Vendo Tagmar (R$ 15,00), Dungeons & Dragons semi-novo (R$ 35,00) e GURPS Pack (R$ 15,00) ou troco por Lobisomem: O Apocalipse ou outros livros de Vampiro.
Rafael Lima Sakr, Rua Capitão P. Ferreira 65, Apto 72, Jardim Paulista, São Paulo - SP - CEP 01423-020. Fone (011) 884-5761

Bota aí o meu anúncio, Orc! Vendo Vampiro A Máscara, em ótimo estado de conservação (R$ 33,00), ou troco por Lobisomem, O Apocalipse
Walter Francisco S. Farber, Rua Arnaldo Nunes, 1374, Grajaú, São Paulo - SP - CEP 4842-390. Fone 520-2752

Orc, esta convocação é urgente! Caso de vida ou morte! Emog, seu pequeno ninja da gangrena volte rápido. Precisamos de suas arrasadoras habilidades na frente de batalha.
Tollabur manda lembranças.
Meguer Sabetudo, Tollabur Bastada Justiceira, Falcão o ranger, Andressa do cochilo, Um deus generoso e Tikin, o mais novo aventureiro, De algum lugar em Abeir-Toril

---

Vendo Shadowrun com a aventura Metagen e o livro de apoio Contatos, tudo por R$40,00, todos em ótimo estado. Dou preferência a moradores da grande São Paulo.
Akeu Rodrigues de Freitas Júnior, Rua Alfredo Mendes da Silva 396, Apto 203, Jardim Jussara - São Paulo - SP - CEP 05525 900

Estou procurando jogadores. Sou Mestre de qualquer coisa.
Alberto de Amiças, Av. Atlândida 3370, 2º andar, Copacabana, Rio de Janeiro - RJ - CEP 22070-002

Tamos aí para convidar todos os Garou, lobisomens, homens-lobo, werewolves e agregados para o 1º Banquete Anual da Ordem dos Ragabash Comedores de Tachinhas de Prata.
Chef Gororo-bah, Templo da Ordem, Umbra Profunda (mas que ainda dá pé), entrar a direita depois do petshop

---

Ei seu orc otário! Se não quiser sentir o poder de meu marteto de combate, coloque aí o meu anúncio: procuro RPGistas de Balneário Camburiú - SC ou região para trocar idéias e jogar RPG.
Juliano Guesser, Rua 1500, 435, Balneário Camburiú - SC - CEP 88330-000

Orc ponha o me anúncio na revista e eu talvez lhe dê um guarda-costas ou dois. Vendo Arkanun novo por bom preço, várias miniaturas de fantasia e mechs para Battletech. Também quero me corresponder com jogadores(as) de todo o Brasil.
Mestre Beto, Rua Melita, 189, Guadalupe, Rio de Janeiro - RJ - CEP 21670-430

E aí Orc! Vendo Shadowrun (R$ 25,00) e o Catálogo do Samurai Urbano (R$ 9,00), ambos em Capa Dura. Metagen (R$ 7,00), Contatos (R$ 8,00) e dois Booster Decks de Magic (R$ 20,00) ou vendo tudo por R$ 65,00. Também troco por Vampiro. A Máscara + Ventrue e Gangrel ou Guia dos Jogadores.
Flash Hands, o Ladrão do Arco Rua 1 - s/nº - Itatiba-SP - CEP 13250-000, Caixa Postal 38. Fone (011) 7806-7211 com Douglas

---

Anuncie na única revista especializada em RPG e Cards do Brasil!

BRASIL DRAGÃO

Não fique de fora!

LIGUE (011)885-8879

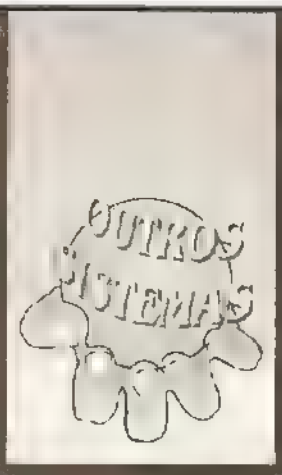
e fale com a Srta. Damaris

Este planeta vai ficar pequeno demais para tanta aventura...

U.F.O. Team

O mais novo grupo de super-heróis dos quadrinhos (não, eles NÃO são mutantes!)

- ***Mini-série mensal em 4 edições***
- ***Colorização por computador***
- ***Formato americano***
- ***Nas bancas em janeiro***



C *amigos que colecionamos em dez anos*

ALÉM DA FARSA

***Kult*, onde a única certeza é que não existem certezas e a morte pode ser apenas o começo**

Provavelmente um dos RPGs mais adultos e

dições e drogas (a edic ana, entretanto, é

Satânico. As criaturas são variadas mercenários

livros específicos.

A Farsa Suprema

matéria, até que o Criador (conhecido aqui como

total ignorância.

subitamente em contato com acontecimentos bizarros

dade sob a farsa, manter a sanidade e sobreviver

As Três Etapas

Kult é um livro muito bem executado. O visual é

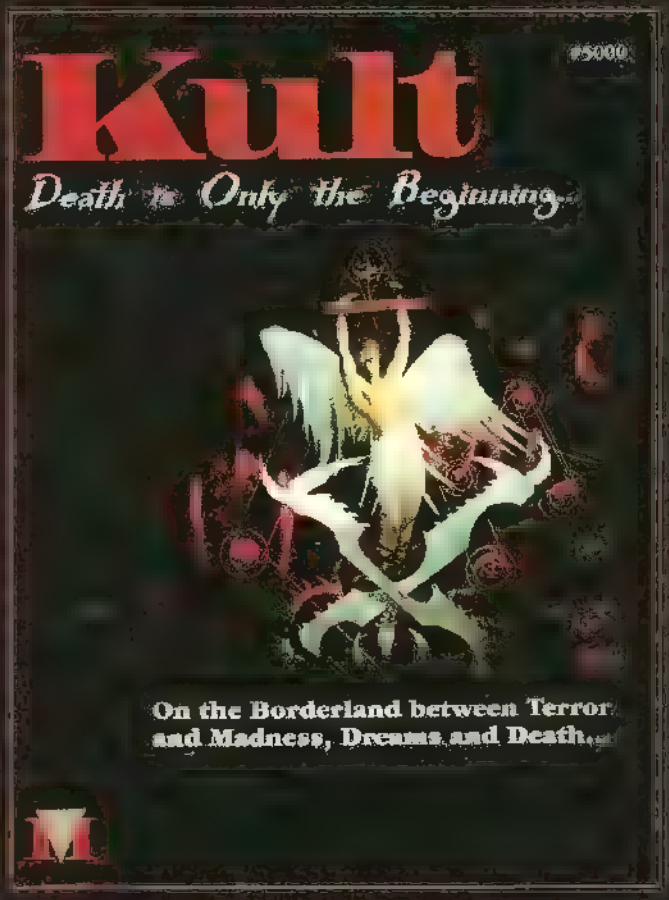
O texto é adulto, mas pouco rebuscado: os autores optaram por uma linguagem direta e de fácil entendimento

tante preocupação em, literalmente, trazer o jogador

tiva (geralmente bem-sucedida) de fazer com que o

Kult, isso é essencial.

sonagem deve passar durante uma campanha. No início de cada capítulo há um texto introdutório em forma de narrativa (no mesmo estilo do texto presente no início desta matéria), que ajuda o leitor a entrar no espírito do tema abordado.



• **The Lie:** A primeira parte trata do aspecto mais "mundano" do jogo e representa o personagem iniciante, que ainda desconhece a "farsa". Aqui também é apresentado o sistema de criação de personagens, que lembra em alguns aspectos *Call of Cthulhu* (para quem não sabe, um RPG da Chaosium inspirado na obra do escritor de horror H.P. Lovecraft): temos a distribuição de pontos em uma lista pré-determinada de habilidades, e um sistema para calcular a saúde mental do personagem. Para quem estiver com preguiça ou muito ansioso para jogar, sete páginas coloridas trazem fichas ilustradas de variados arquétipos.
O jogo também usa o sistema de vantagens e desvantagens, adicionando alguns aspectos bizarros a este parâmetro tão popular em quantos RPGs que tem jogou ultimamente: você viu na lista de desvantagens coisas como **maníaco-depressivo**, **viciado em drogas**, **esquizofrênico** ou **neurótico sexual**?!?
Há também o quesito *Dark Secrets*, Segredos Sombrios, que merece um capítulo inteiro. Aqui você seleciona os segredos que fazem parte da vida do personagem, afetando-o de maneira profunda e irreversível. Novamente o aspecto bizarro está presente, com sugestões como **segredo de família** (todos poderiam ser canibais, por exemplo), **pacto com as forças das trevas**, **vítima de experimentos médicos**...
O último capítulo desta parte é *Beyond Humanity*, Além da Humanidade, com regras para a criação de personagens e/ou NPCs não humanos, como lobisomens, vampiros e afins.

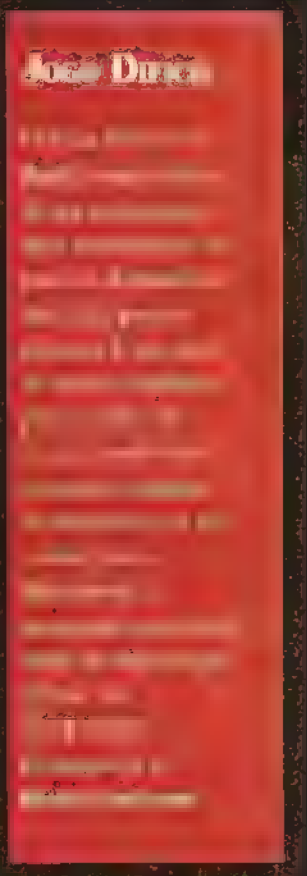
• **The Madness:** Representa o primeiro contato do personagem com o sobrenatural e a desorientação que segue a este fato.
Os efeitos colaterais do encontro com os seres sobrenaturais são as limitações, traumas e a queda da sanidade do personagem. A loucura é o principal inimigo no mundo de *Kult*: o personagem está sempre a um passo da insanidade. Estão aqui também capítulos a respeito de possessão e magia.
A magia é descrita através de rituais que chegam a demorar de sete minutos a 48 horas para serem realizados. Em alguns casos o livro descreve até mesmo as palavras que devem ser entoadas durante a cerimônia — há quem diga que estes rituais são inspirados em livros místicos verdadeiros. As magias são tão simpáticas quanto as desvantagens: alterar o corpo de outra pessoa, perversão de fetos, Voodoo, vários tipos de exorcismo...
Temos ainda regras para artes marciais, combate, perseguição de carros e combate aéreo.

• **The Truth:** Simboliza o despertar, a descoberta da verdadeira realidade. Este capítulo deve ser lido apenas pelo Mestre, pois aqui está todo o segredo do jogo: são descritas as dimensões que estão escondidas de nossos olhos pela prisão do Demiurge, desde os Reinos dos Sonhos até o Inferno.

Clima Pesado

Ao contrário do que a facilidade das regras pode deixar transparecer, *Kult* não é um jogo fácil. Exige certo "esforço interpretativo" por parte dos envolvidos. *Kult* trata de assuntos pesados, como depressão, loucura e morte, devendo ser tratado como um jogo sério: não se assiste um filme tenso com a mesma postura de uma comédia.
Como em *Kult* não há um "grande objetivo" a ser atingido, como em outros RPGs, os jogadores têm mais motivos para manter a atenção. Não terão tempo para fazer piadas a respeito do último NPC que encontraram, comer pipoca ou trocar cartas de *Magic* durante a sessão de jogo. É vital que o jogador realmente incorpore seu personagem, no sentido mais literal da palavra, para que a sessão seja proveitosa. *Kult* necessita de clima e concentração — sem isso, o jogo simplesmente não funciona. Definitivamente, não é um RPG para iniciantes ou menores de dezesseis anos.

J.M. TREVISAN

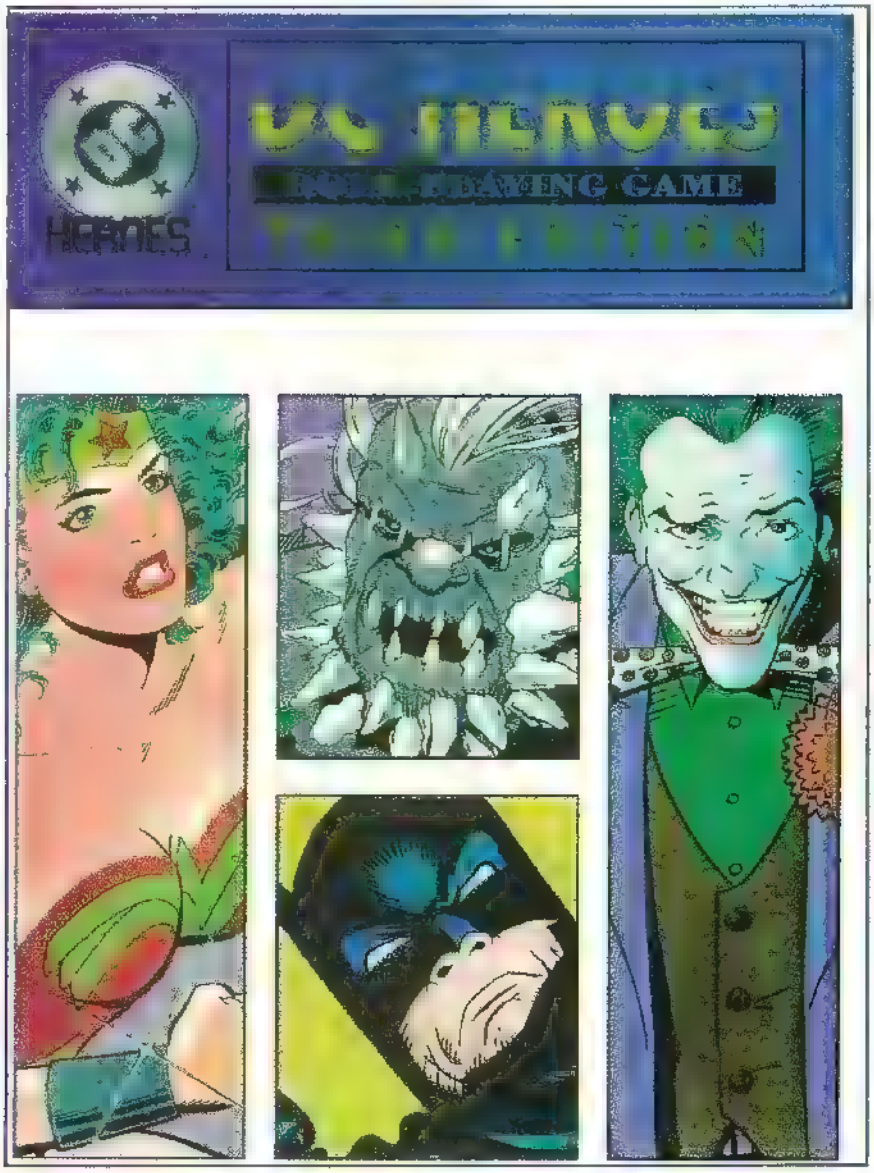


PARA O ALTO E AVANTE!

Não é surpresa para ninguém que histórias em quadrinhos e RPG têm muito em comum. É através das HQs que a criança trava seu primeiro contato íntimo com o mundo fantástico e imaginário com que já estamos acostumados. Quem nunca quis ter (ou teve) no armário uma fantasia de Batman ou Super Homem? Nos últimos tempos, o sujeito não deixa de ler Batman e Super Homem quando chega aos dezoito anos. O jovem não só continua acompanhando seus heróis, como passa a ler e exigir histórias mais densas. Alguns se aprofundam tanto que preferem tentar produzir suas próprias HQs. O leitor manda cartas, sugere mudanças e interfere na vida de seus heróis preferidos (vamos relembrar a votação telefônica feita pelos leitores para decidir se Robin iria ou não morrer pelas mãos do Coringa).

Foi pensando nesta parcela do mercado que a Mayfair Games lançou há cerca de oito anos o ***DC Heroes Role Playing Game***, baseado nas histórias em quadrinhos dos principais heróis da editora. O jogo passou por duas reformulações, chegando à terceira edição em 1993. Neste período foram lançados vários suplementos focalizando os inúmeros aspectos do universo DC, desde um exclusivamente sobre magia, a outro sobre a Segunda Guerra Mundial e os heróis da chamada Era de Ouro.

Apesar disso, por volta de 94, ***DC Heroes*** parou de ser produzido — encontrando o mesmo destino de sua contraparte, o *Marvel Super Heroes*. Boatos dizem que isso ocorreu devido a uma suposta falência da Mayfair e sua compra pela TSR, a produtora do AD&D. A própria Mayfair produzia suplementos "piratas" para o AD&D com uma temática mais "pesada", com demônios e outras coisas... o que não deixava a TSR nada contente! Também dizem as más línguas que a nova proprietária da Mayfair não se interessou pelo material, decidindo interromper a linha DC. Apesar dos boatos, nada disso foi confirmado oficialmente. Vai entender...



O novo livro básico de DC Heroes: explicações mais claras e regras compatíveis com os suplementos anteriores

DC Heroes não é mais fabricado, mas com alguma sorte e persistência pode ser encontrado em casas especializadas. Na verdade, recentemente chegou às lojas o ***DC Heroes Bonus Pack***, um pacote econômico contendo o módulo básico e dez suplementos (veja box). Sete são fixos, presentes e todos os pacotes, enquanto os quatro restantes são aleatórios entre dez possibilidades. O preço é ótimo, apenas 25 dólares (por volta de R$ 35,00 nas livrarias brasileiras). Se encontrar um, agarre depressa

Sofisticado e Adulto

Para quem gosta de comparações, é gritante a diferença entre os RPGs da Marvel e da DC. O livro é visualmente agradável, com diagramação bem planejada e trazendo na capa efeito de textura metalizada no uniforme dos personagens. Existem pouquíssimas ilustrações e muito texto, boa parte dele reservado à explicação de regras. Isso, somado à infinidade de siglas e abreviações, faz com que ***DC Heroes*** seja recomendado pricipalmente para jogadores experientes.

E que não se iludam achando que "super-herói é coisa de criança". Em ***DC Heroes*** os conceitos de interpretação e dicas de narração têm o requinte de qualquer título da série *Storyteller*. Este é um grande ponto positivo do jogo: ele permite aventuras heróicas e pouco realistas (no "estilo Super-

Homem", por exemplo, onde ninguém morre ou é seriamente ferido) ou missões macabras nos confins da Louisiana, procurando o Monstro do Pântano na companhia de John Constantine — em aventuras mais místicas e adultas, "com um pé" na nossa realidade.

A criação de personagens parece complicada à primeira vista — mas, com a prática, a dificuldade é deixada de lado. Como em GURPS, o DC se baseia na distribuição de pontos (chamados *Hero Points*) em perícias, habilidades e poderes, e no uso de tabelas para determinar o custo de cada item. Há também o sistema de vantagens e desvantagens, que começou com o GURPS e hoje já é bem difundido nos RPGs.

Apesar de tudo, a quantidade de atributos e estatísticas é bem menor que o habital em RPGs. Até dispensa o uso de fichas de personagem (o jogador pode anotar tudo sem problemas em uma folha de caderno). Existem regras próprias para a criação de invenções tecnológicas e artefatos mágicos, como o cinto de utilidades do Batman e o elmo do Senhor Destino.

O módulo básico fornece também as estatísticas dos heróis e vilões mais conhecidos, e um resumo geral da história do mundo como ele é nos quadrinhos DC. Entre os personagens apresentados, merecem destaque aqueles relacionados à morte do Super-Homem, como Superboy, Aço, Kriptoniano (ou Erradicador) e o próprio Apocalipse.

No geral, o saldo é extremamente positivo. A Mayfair conseguiu tratar o jogo de forma adulta e profunda. A quantidade de regras pode desencorajar os menos insistentes, mas a possibilidade de jogar com personagens como o Flash, Lanterna Verde ou mesmo criar seu próprio herói já compensa o esforço.

Não há qualquer previsão de lançamento para o *DC Heroes* em português. Como já era de se esperar, aliás...

J.M. TREVISAN

Alguns Suplementos

• **Who's Who in The DC Universe:** Fichas trazendo 120 personagens DC, suas personalidades e idéias de aventuras.

• **The Atlas of The DC Universe:** Obrigatório para Mestres, este livro pode ser indicado também para quem não joga — mas é fanático pelo universo da DC. São 207 páginas detalhando boa parte das localizações geográficas citadas nos quadrinhos, com mapas e figuras públicas (com direito a mapas coloridos de Metrópolis e Gotham City). Planos dimensionais e outros planetas também são brevemente descritos.

• **The World at War:** Para os mais nostálgicos, detalha todo o período da Segunda Guerra Mundial no universo DC. Descreve a participação dos super-heróis na guerra, com as estatísticas de praticamente todos os heróis da Era de Ouro dos quadrinhos — Sociedade da Justiça da América, os Combatentes da Liberdade, Sargento Rock e outros. Presentes também o Super-Homem, Batman e Robin como foram criados, em 1938/9 (o Super-Homem, por exemplo, não voava: na época ele apenas saltava "mais alto que um edifício"). O suplemento também apresenta regras próprias para a criação de "heróis da Era Dourada".

• **The New Titans Sourcebook:** Volltado para os fãs do grupo adolescente da DC (que teve sua revista recentemente cancelada pela Abril Jovem), este suplemento abrange todos que já fizeram parte do super-grupo. Destaque para o mapa da Torre Titã e o resumo dos principais acontecimentos na carreira dos Novos Titãs, edição por edição, desde 1964 até 89.

• **Justice League Sourcebook:** Verdadeira Bíblia para os fãs da Liga da Justiça em todas as suas encarnações. História do grupo, modo de atuação, fichas e estatísticas detalhadas de todos os membros, desde a tradicional Liga da Justiça da América, até a Liga Internacional e da Europa.

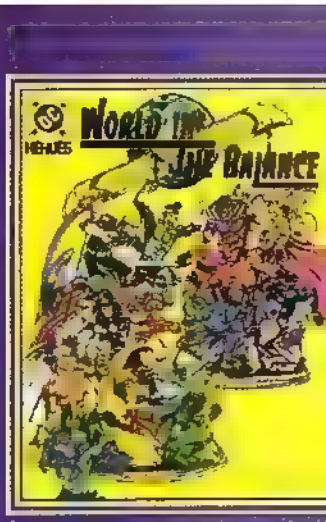
• **Watchmen Sourcebook:** Baseado no clássico de Alan Moore e Dave Gibbons. Apesar da incômoda diagramação (imitando recortes de jornal, cartas e relatórios), tem seu valor e pode ser um instrumento de peso para aventuras mais adultas.

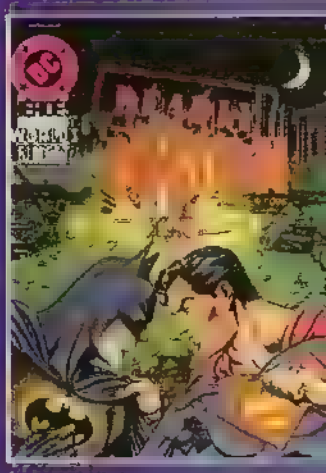
• **The Otherwhere Quest:** Aventura-solo apresentando os três Lanternas Verdes: Hal Jordan (antes de se tornar um vilão), John Stewart (quando ainda era um Lanterna) e Guy Gardner (quando ainda era o bom e velho Guy Gardner). Ao contrário de outras aventuras-solo, esta utiliza as fichas dos personagens e rolagens de dados, inclusive para combates. Ideal para aprender as regras na prática.

• **In Hot Pursuit:** Livro com quatro aventuras de heróis diferentes, três deles desaparecidos de nossas bancas (e da continuidade DC) há um bom tempo: Super-Homem; Elektro (*Atom*), antigo membro da Liga da Justiça; Caçador (*Manhunter*), apresentado após a mini-série Milênio; e Caçadora (*The Huntress*).

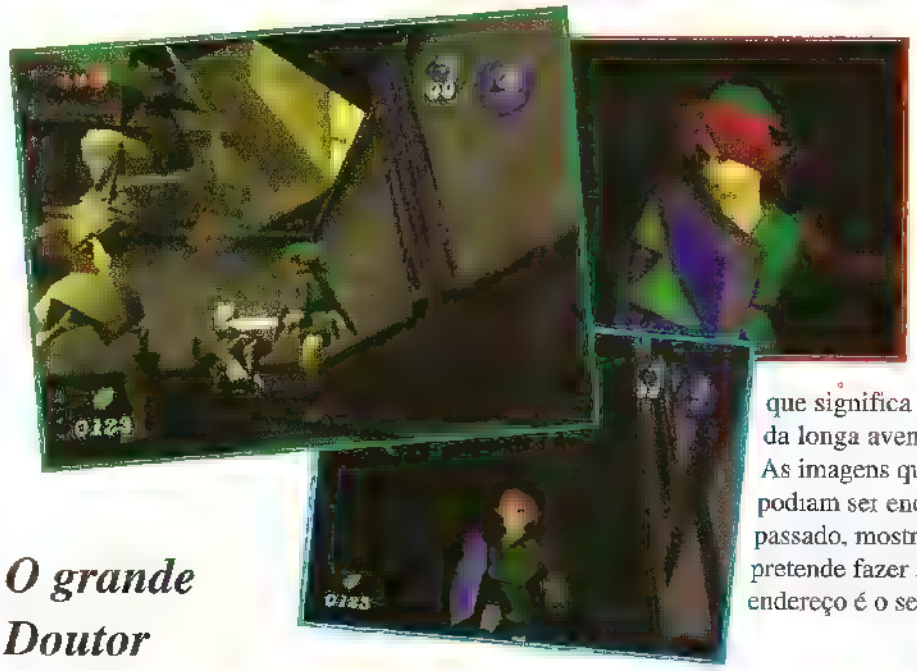
• **World in The Balance:** Aventura conjunta da Liga da Justiça da América e da Europa.

• **Deadly Fusion:** Aventura em duas partes para dois jogadores, que apresenta um conceito bem curioso: um jogador joga com Batman e outro com o Super-Homem, ambos atuando como Mestres um para o outro.





AS NOVAS AVENTURAS DE ZELDA



No final de 97, deverá ser lançado no Japão o **Bulkie Drive** do **Nintendo 64**. Esse novo sistema armazenará os dados dos jogos em um "disco" **DVD**, bem mais espaçoso e rápido que os CDs e LDs.
Para inaugurar o aparelho, a empresa vai presentear a galera com a nova versão do clássico *The Legend Of Zelda*, totalmente remodelado, com gráficos poligonais, ambientes em 3D, vários ângulos de visão e MUITOS segredos pra serem desvendados... o que significa bastante trabalho para Link e você até o final da longa aventura.
As imagens que você vê aqui são algumas entre as que já podiam ser encontradas no site da Nintendo no final do ano passado, mostrando a versão em desenvolvimento. Se você pretende fazer algumas explorações por conta própria, o endereço é o seguinte: ***www.nintendo.com***

O grande Doutor Xurros prossegue em sua sagrada missão: desbravar o mundo do RPG eletrônico

ULTIMA ON LINE

Esta é a última fofoca que vem esquentando as orelhas dos internautas. Será lançada em breve uma versão da série *Ultima* para aventurar-se via modem. Segundo o fabricante, os jogadores poderão encontrar vários amigos e inimigos com inteligência NÃO artificial durante sua jornada, já que estarão sendo controlados por outros jogadores. Sendo assim, você poderá aliar-se, trocar informações ou sair na porrada com alguém do outro lado do planeta. Esse novo passo traz grande avanço para os RPGs eletrônicos, pois agora você estará interagindo com outros jogadores, não apenas com o micro.

FAROESTE E LOBISOMEM

Pra quem se amarra em ambientes de *Western* e não larga do pé peludo de um lobisomem, chegou a pouco tempo um **RPG** envolvendo tudo isso. O game é *Silver Load*, da fabricante japonesa, **Bandai**, com um esquema bem fácil de jogar - usando as famosas "ferramentas" para olhar, falar, pegar, usar, etc.
A aventura toda começa a rolar numa pequena caravana - pouco antes de uma tempestade de areia. Na trama, envolvem se colonos, bandidos, mocinhos, abutres, ratos, feno... e grandes caminhos de lobisomem. Se você está preparado para o perigo com certeza o perigo está mais preparado para você

MAGIA NA INTERNET

A versão de Magic: The Gathering para PC terá constantes "upgrades" para atualizar cada nova série.

Para combater as concorrentes **Nintendo** e **Sony**, a **Sega** aposta em preços baixos e Internet. A partir de agora os preços dos CDs de **Saturn** devem cair **10%**, enquanto o console cai em **25%**. Além da queda nos preços a empresa aposta fundo no **Net Link** — que faz o **32-Bits** surfar na Rede — e trabalha no licenciamento de jogos para esse sistema.

Dentre os lançamentos, estão: *Command & Conquer*, *Warcraft 1 e 2*, *Tetris Plus NET*, *Crazy Columns*, *Doom Plus*... além dos contagiantes *Master Of Magic* e *Magic: The Gathering*. Doidera total pra "interneteiros"!

FINAL FANTASY 7 ADIADO

Claude, Final Fantasy 7

A versão de *Final Fantasy VII* para **PlayStation** — que sairia em dezembro — está sendo adiada para março ou abril. A desculpa da fabricante **Square** foi que a empresa quer melhorar ainda mais o jogo e acrescentar algumas novidades — obtidas pelas opiniões dos consumidores que testaram os "demos" do game. Para compensar o atraso, os japas estão ralando para lançar a segunda versão do jogo de porrada poligonal, *Tobal*, ainda antes de fevereiro e fazer um pacote com outro demo do *Final Fantasy VII*. Já as negociações entre **Nintendo** e **Square** prevêem uma versão para o **Ultra** só no final do ano... com algumas diferenças da versão do **PSX**. No caso de sair em cartucho, virá SEM apresentações mas será muito mais bonito; saindo para o **DVD** do **N64**, terá apresentações e trará gráficos de estraçalhar.

MAGIC NOS ARCADES

Acredite se quiser: o card game mais famoso do mundo, *Magic: The Gathering*, vai virar jogo de fliperama. A **Acclaim**, produtora de *NBA Jam*, *Batman Forever* e muitos outros conhecidos, está desenvolvendo a máquina. Segundo a empresa, o jogo vai misturar ação e estratégia leve... com monstros, magias e outras características do baralho original.

Além do arcade de tela existe a possibilidade do desenvolvimento de uma máquina de pinball... com bolinhas bem diferentes daquelas que você conhece!

IRON & BLOOD

A PANCADARIA ROLA SOLTA EM RAVENLOFT!

Depois de se aventurar por tumbas, labirintos, pirâmides, florestas negras e mais uma penca de lugares "não recomendáveis para menores", você bem que merece alguns momentos de relaxamento... um bom jogo de pancadaria já é um grande começo. Ah! Quer dizer que você não gosta de video game? Tudo bem, não há problema! Não estamos falando de um simples "joguinho", aqui você entra em uma batalha ferradaça com vários guerreiros do semi-plano de **Ravenloft**, um dos mais famosos e adorados mundos de **Advanced Dungeons & Dragons**. O jogo segue ao esquema dos famosos *Tekken* e *Virtua Fighter*, com gráficos, personagens e cenários poligonais.

Tongo (Dwarf)
Cabeçada ..... →▲
Ataque no Chão ..... →←→●
Mágica ..... ▲+●, ■+✖
Combo ..... ●▲

Luthor (Paladin)
Combo ..... ●●
Corrida ..... →→▲
Espada da Justiça ..... →▲
Ataque no Chão ..... →←→●

Erland (Elven Archer)
Combo ..... ●→
Mágica ..... →+▲,←+✖
Ataque no Chão ..... →←→●

Darius (Gladiator)
Mágica ..... →+●,→+●,→+●
Combo ..... ↓+●,↓+●,↓+●
Ataque no Chão ..... →←→●

Iguinatius (Robber)
Mágica ..... ■+✖,▲+●,■+✖
Ataque no Chão ..... →←→●

Xenobia (Warrior)
Mágica ..... ↑↗→↘↓↙←■
Corrida ..... →→●
Ataque no Chão ..... →←→●

Shinesta (Elven Princess)
Mágica ..... ↑↖←↙↓■
Ataque no Chão ..... →←→●

Head Cloud (Shaman)
Mágica giro hora ..... ▲●
Ataque no Chão ..... →←→●

Stellerex (Wizard)
Mágica ..... →,→+■+✖
Combo 1 ..... ●●
Combo 2 ..... ↓+●,●
Ataque no Chão ..... →←→●

Kaurik (Warlord)
Mágica ..... ▲+●,▲+●,■+✖
Corrida ..... →→●●
Combo ..... ▲+●,▲+●
Ataque no Chão ..... →←→●

Balthazaar (Headsman)
Mágica ..... ▲+●,▲+●,■+✖
Ataque no Chão ..... →←→●

Nym Pymplee (Goblin)
Mágica ... ↑↗→↘↓↙←,■+✖
Ataque no Chão ..... →←→●

Sasha (Werewolf)
Mágica ↑↖←↙↓↘→↗↑●■
Ataque no Chão ..... →←→●

Ararua (Skeletal Warrior)
Mágica ..... →+●,→+■
Ataque no Chão ..... →←→●

Urgo (Margoyle)
Mágica ..... ←+●,←+●
Ataque no Chão ..... →←→●

• A primeira coisa a ser descoberta é o "Combination" de seu personagem, uma espécie de combo que arrebenta o oponente.
• Não fique bobeando nos cantos do ringue, a arena é protegida por paredes amaldiçoadas que "espancam" sua energia.
• Os personagens não renovam totalmente as energias após um combate, portanto, varie de lutador para que todos sobrevivam.

EM BRIGA DE CONDE E LORDE... VOCÊ CAI MATANDO A PAU!

Tudo começa com uma trama envolvendo os dois maiores manda-chuvas de Ravenloft, Lorde Soth e o conde Strahd Von Zarovich. Eles querem exterminar um ao outro, e para isso reuniram cada um seu grupo de guerreiros. Para os vencedores, a recompensa é a mais desejada de todas: sair deste lugar amaldiçoado e voltar para casa. Você pode escolher entre ficar do lado dos mocinhos ou dar uma de bandido e controlar os malvados. No jogo, você pode contar com artefatos e itens que fornecem poderes especiais... além dos golpes secretos, combos e magias. Cada personagem tem características próprias e fica gritando, berrando ou grunhindo pra intimidar o adversário. Loucura!

Se você conhece o clima de Ravenloft, sabe que é um ambiente hostil: cheio de monstros, maldições e sangue.

DR. XURROS

Forbidden Planet leva até você...

Deck 14,00 ( )
Booster 3,75 ( )

Pasta Magic com ilustrações p/+- 150 folhas 20,90 ( )
Pasta Magic 19,90 ( ) p/+- 100 folhas

8 folhas p/ 9 Cards 4,75 ( )
BONUS: Black Lotus ou Chaos Orb Puzzle Card

Deck Rynder 15,00 ( )

Deck 15,95 ( )
Booster 4,75 ( )

Deck Protectors c/ 60 9,50 ( )

GIFT BOX e CARD CASE c/ 6 Boosters importados sendo 2 VISIONS 39,95 ( )

Deck 17,80 ( )
Booster 5,90 ( )

CARTAS IMPORTADAS

DIA DE TROCAS DE CARD GAMES:

Pompéia	segundas	das 18:00 as 19:00hs
Ibirapuera	quintas	das 18:00 as 19:00hs
Centro	sábados	das 10:00 as 13:00hs

ATENÇÃO!! NOVOS PREÇOS

Livro do Jogador AD&D	35,00 ( )
Livro do Mestre AD&D	35,00 ( )
Livro dos Monstros AD&D	39,90 ( )

INTERNET: E-Mail: fbplanet @mandic.com.br

Faça logo seu pedido!!

Magic (Ed. Nacional)

Magic 4ª c/60	14,00 ( )
Magic 4ª Booster c/ 10	2,35 ( )
Magic 4ª Terras Básicas c/8	2,00 ( )
Era Glacial Deck c/60	14,00 ( )
Era Glacial Booster c/15	3,75 ( )
Alianças c/12	3,15 ( )
MIRAGEM Deck c/60	14,00 ( )
MIRAGEM Booster c/15	3,75 ( )

Magic (Ed. Importadas)

MAGIC 4ª c/60	17,80 ( )
Booster 4ª c/15	5,90 ( )
Homelands c/8	3,50 ( )
Fallen Empires c/8	2,70 ( )
Chronicles c/12	3,95 ( )
Ice Age Deck c/60	17,80 ( )
Ice Age Booster c/15	5,90 ( )
Alliances c/12	4,40 ( )
MIRAGE Deck c/6	16,00 ( )
MIRAGE Booster c/15	5,00 ( )
Magic 3ª - Deck 45,00 (em inglês)	(cotação flutuante)
Magic 3ª - Booster 15,00 (em inglês)	(cotação flutuante)
The Dark - 7,50 (em italiano)	(cotação flutuante)
Legends -20,00 (em italiano)	(cotação flutuante)

Outras Edições consulte-nos!

ACESSÓRIOS P/ COLECIONADORES:

Pasta arquivo - p/ porta-cards	12,80 ( )
Dado de 20 lados p/ Magic	1,20 ( )
Conjunto Counters p/ Magic c/ 30 unidades	4,90 ( )
Plásticos p/ 9 cards p/ arquivo de cartas	0,40 ( )

TEMOS TAMBÉM:

Spellfire Deck Duplo-Nacional c/ 110	18,90 ( )
Spellfire Booster-Nacional c/ 15 cartas	3,50 ( )
3ª edição Deck Duplo Imp. c/ 110 cartas	18,80 ( )
Spellfire Ravenloft c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire Forgotten c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire Dragonlance c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire Powers c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire Artefacts c/15 cartas	9,50 ( )
Spellfire Underdark c/15 cartas	4,50 ( )
Spellfire Runes & Ruínas c/12	4,50 ( )
Spellfire Birthright c/12	4,50 ( )
Spellfire Dragonomicon c/12	4,50 ( )
Spellfire Night Stalkers c/12	4,50 ( )
Netrunner Deck duplo c/120	29,90 ( )
Netrunner Booster c/15	4,95 ( )
Overpower Deck	15,80 ( )
Overpower Booster	3,50 ( )
Overpower Booster-Power Surge	3,50 ( )
Overpower Booster-Mission Control	3,50 ( )
Overpower DC Deck c/9	9,50 ( )
Overpower DC Booster	15,80 ( )
Rage Deck	15,80 ( )
Rage Booster	4,95 ( )
Rage Booster-The Wyrm	4,95 ( )
Rage Booster-Umbra	3,90 ( )
Star Wars Deck	17,50 ( )
Star Wars Booster	4,50 ( )
Wild Storm Deck	15,50 ( )
Wild Storm Booster	4,50 ( )
Middle Earth Deck	19,75 ( )
Middle Earth Booster	5,90 ( )
Vampire Deck	14,00 ( )
Vampire Booster	4,75 ( )
Dark Sovereigns Booster	4,75 ( )
Jihad Deck	14,00 ( )
Jihad Booster	4,75 ( )

FORBIDDEN PLANET: A MELHOR REDE DE LOJAS DE RPG DO BRASIL!

ATENÇÃO: Para pedidos via correio, acrescente R$3,50 no valor total da compra para despesas e postagem.
*(ESTADOS: AMAPÁ, AMAZONAS, RORAIMA, POSTAGEM SOB CONSULTA PRÉVIA) PEDIDO MÍNIMO: 15,00

Marque a quantidade dos produtos que deseja receber (tire uma cópia para não recortar a revista) e envie junto com cheque nominal (NÃO MANDE EM DINHEIRO) à Forbidden Planet - Cx postal 6656 - CEP 01064-970 - São Paulo /SP ou se preferir faça seu pedido direto via telefone, ou visite uma de nossas lojas: DB23

VALOR + 3,50=* ..... *CHEQUE Nº* ..... *NOME:* .....

FONE: ..... *END:* .....

PEDIDOS VIA CARTA SOMENTE P/ CAIXA POSTAL

CIDADE ..... *ESTADO* ..... *CEP* ..... - .....

VALE XEROX

AV. IBIRAPUERA, 2473
(Próximo ao Shopping Ibirapuera)
Fone:(011) 240-3213 São Paulo -SP

Rua Gabus Mendes-29, Lj 4
(Trav. 7 de Abril-Centro)
Fone:(011) 259-8963 São Paulo - SP

SHOPPING POMPÉIA NOBRE
Rua Clélia - 33 Lj- 1
(Ao lado do Sesc Pompéia)
Fone:(011) 62-0468 São Paulo-SP

SHOPPING LA PLAGE-Lj 144
Fone: (013) 387-1025
Pitangueiras- Guarujá- SP

DISQUE FORBIDDEN PLANET
(011) 240-3213
(011) 535-3804
(Das 10:00 as 20:00h) de Seg. à Sáb.
Informações sobre data do envio de pedidos via correio:
Tel. e Fax: (011) 255-0959

PREÇOS E DISPONIBILIDADE DE PRODUTOS SUJEITOS À ALTERAÇÃO CONSULTE-NOS!

SEMPRE
Coca-Cola